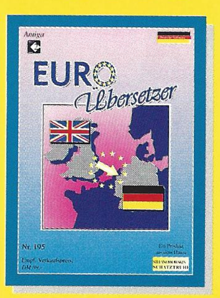


IM TEST: DRUCKER FÜR AMIGA
DM 5,80 Sfr 5,80 ÖS 42,– Mai '93
AMIGA SPECIAL
5/93
DAS MAGAZIN FÜR AMIGA-USER
CeBIT-NEWS
AMIGA 4000 TOWER
AMIGA FUTURE
TRENDS & HIGHLIGHTS
TESTS
CLARITY
A1200 TURBOKARTE
SUPERJAM
KOPIERPROGRAMME
GRUNDLAGEN
24 BIT MALEN
DFÜ
DIRECTORY OPUS 4.0
4000T

EURO - Übersetzer



Der EURO-Übersetzer ist die perfekte Software-Lösung für die qualitativ hochwertige automatische Übersetzung von englischen Dokumenten.

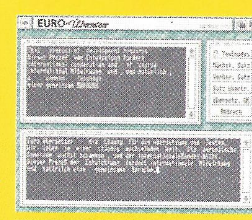
Die einzigartige Benutzeroberfläche ermöglicht eine schnelle und effektive Bedienung. Selbstverständlich können bereits vorhandene Dokumente eingeladen und direkt übersetzt werden.

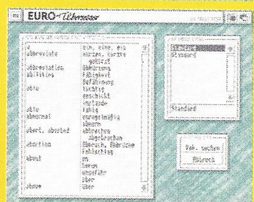
Sie können einzelne Wörter, Sätze oder komplette Texte auch über die Tastatur erfassen und übersetzen.

Bestell-Nr. 195

DM 89,-

1 MB!





- Die sehr umfangreichen Wörterbücher sind unbegrenzt erweiterbar.
- Die Wörterbücher der gängigen Konkurrenzprodukte können benutzt werden.
- Die Übersetzung erfolgt automatisch.
- Bei der Übersetzung werden die grammatikalischen Grundregeln beachtet. Daraus ergibt sich eine sehr hohe Qualität der Übersetzung.
- hohe Übersetzungsgeschwindigkeit / komfortable Nachbearbeitung
- phantastische Benutzeroberfläche
- komplett mausgesteuert
- lauffähig auf jedem Amiga mit mind. 1 MB
- ideal für Public-Domain-Anleitungen und andere Dokumentationen
- wird auf 3 Disketten mit umfangreicher deutscher Dokumentation ausgeliefert

Optimal geeignet für Public-Domain Anleitungen!

EURO - Korrekt

EURO-Korrekt ist ein Rechtschreibkorrekturprogramm, mit dem Rechtschreibfehler der Vergangenheit angehören.

Wahlweise können Sie EURO-Korrekt als eigenständiges Programm nutzen, das Texte einlädt und mit Hilfe der mitgelieferten umfangreichen Wörterbücher auf Fehler überprüft.

Desweiteren bietet EURO-Korrekt jedoch auch die Echtzeit-Rechtschreibkontrolle im Multitasking-Modus. Im Klartext bedeutet das, daß Sie Ihren Lieblingseditor, Ihre bevorzugte Textverarbeitung oder eine andere Anwendung wie gewohnt benutzen können. EURO-Korrekt macht sich erst bemerkbar, wenn sich bei einer Tastatureingabe während der Texterfassung ein Fehler eingeschleicht, macht Sie darauf aufmerksam und unterbreitet Ihnen Verbesserungsvorschläge. Tastaturdreher, die üblichen Flüchtigkeitsfehler und andere Fehlerarten gehören somit der Vergangenheit an. EURO-Korrekt überprüft deutsche und englische Texte!

Best.-Nr. 216

DM 69,-

1 MB!

Steuer Profi 92

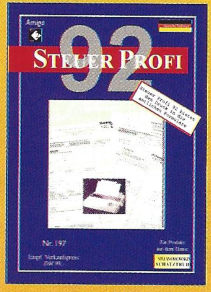
Der Steuer Profi 92 berechnet Ihre Steuerschuld bei der Einkommensteuererklärung (einschließlich des früheren Lohnsteuerjahresausgleichs) und deckt nahezu alle möglichen Fälle ab.

Zusätzlich integriert sind Tabellen zur Einkommensteuer und Lohnsteuer, sowie eine Hilfsfunktion zur optimalen Lohnsteuerklassenwahl. Im einzelnen werden berechnet: Einkünfte aller Einkunftsarten (nichtselbständige, selbständige, gewerbliche, landwirtschaftliche Einkünfte, Kapitaleinkünfte, Einkünfte aus Vermietung und Verpachtung, sonstige Einkünfte z.B. Renten, Werbungskosten mit Berücksichtigung der Pauschalen; alle Arten von außergewöhnlichen Belastungen; Sonderausgaben; Kinderfreibeträge; Förderung von Wohneigentum (§7b alt / §10e neu); Baukindergeld (§34f); Tariffreibetrag und sonstige Regelungen der neuen Bundesländer.

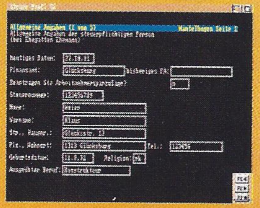
Der Druck in die amtlichen Formulare ist möglich.

Bestell.-Nr. 197

DM 99,-



1 MB!



Der Innenarchitekt



Der Innenarchitekt ist das unersetzliche Hilfsmittel für alle Aufgaben der Inneneinrichtung von Räumen. So ist es auf einfachste Art und Weise möglich, im 2D-Editor Räume mit beliebig vielen Möbeln zu gestalten. Die umfangreiche mitgelieferte Bibliothek läßt keine Wünsche offen. Selbstverständlich können Sie auch beliebige Möbelstücke selber entwerfen.

Auf Knopfdruck schalten Sie um in den faszinierenden, farbigen 3D-Modus und können den Raum real aus den verschiedensten Perspektiven begutachten. Da der Innenarchitekt komplett in Maschinensprache entwickelt wurde, ist die Arbeitsgeschwindigkeit erstaunlich hoch.

1 MB!

Der Innenarchitekt wird mit einer übersichtlichen Benutzeroberfläche und sehr guter Dokumentation ausgeliefert.

Erleben auch Sie die Faszination der computerunterstützten Innenarchitektur und planen Sie formschöne und individuelle Wohnräume, Schlafzimmer, Büros, etc..



Best.-Nr. 212

DM 99,-

PPrint - DTP

PPrint-DTP ist ein DTP-Programm für den Heimbereich, private Drucksachen, etc. . Texte und Grafiken können in bis zu 1024 * 1024 Punkte großen Drucksachen beliebig gemischt werden. Die maximale Ausdruckgröße von 1m * 1m bei bis zu 32 Farben gibt Ihnen vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten. Das Programm arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip und enthält einen Grafikeditor und einen Farbenpasser. Außerdem werden zwei Zusatzdisketten mit ca. 1000 Kleingrafiken mitgeliefert. Benötigt 1MB!

Best.-Nr. 159

DM 99,-

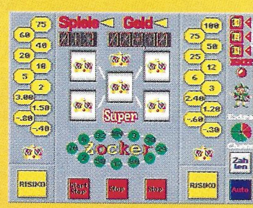


Super Zocker

Super Zocker ist die professionelle Simulation eines Geldspielautomaten. Erstklassige Grafik und Animation in Verbindung mit allen realistischen Details, wie z.B. zwei Risikoleitern, Risikoautomatik, Geldeinwurf und Gewinnchancen sorgen für Spielhallenatmosphäre im Wohnzimmer. Das Beste zum Schluß: Mit Super Zocker können Sie zwar sehr viel Spielspaß gewinnen, jedoch kein Geld verlieren.

Best.-Nr. 203

DM 39,-



1 MB!

Skat Deluxe

Skat Deluxe ist ein brandneues Skatspiel. Realistische Grafik sowie Soundeffekte sorgen für gemütliche Stammtischatmosphäre. Die Spielstärke des Computers, der die beiden Mitspieler simuliert, ist beachtlich. Per Mausklick können Sie beeinflussen, ob Ihre Mitspieler riskant oder konservativ spielen sollen. Skat Deluxe verblüfft durch zahlreiche Optionen, so ist z.B. die Ansage von "Hand", "Schneider" und "Schneider schwarz" möglich. Durch die eingebaute Automatikfunktion können Sie außerdem in den Genuß faszinierender Skat-Duelle kommen, die komplett von Ihrem Amiga gesteuert werden. "Kontra", "Re", "Null", "Null Ouvert" und "Grand" beherrscht Skat Deluxe ebenfalls.

Bestell-Nr. 207

DM 49,-

1 MB!

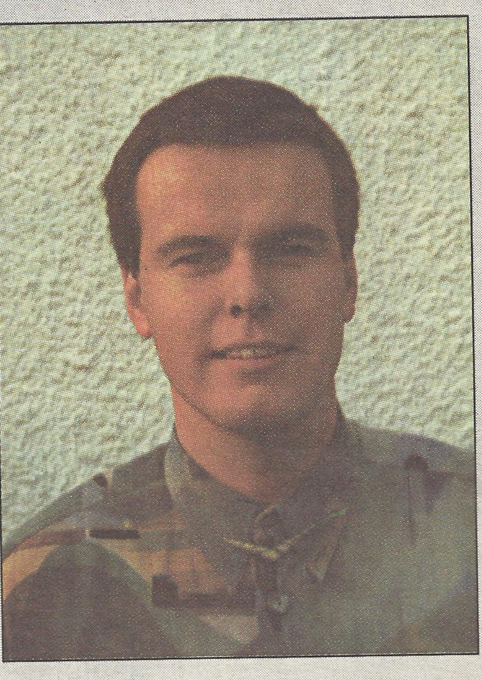
Alle Programme sind auch für den **Amiga 1200** geeignet!

STEFAN OSSOWSKI´S SCHATZTRUHE
Gesellschaft für Software mbH Veronikastr. 33
4300 Essen 1 Tel. 0201/788778 Fax. 0201/798447

Versand: DM 4,- V-Scheck / DM 8,- Nachnahme / Ausland: nur Vorkasse DM 8,-

EDITORIAL

Neuer Wind...



...weht in der Amiga-Szene. Zwar nicht im Bereich der Produktpolitik (warum sollte es hier im Moment auch Veränderungen geben?), wohl aber im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit von Commodore. Dessen neuer Geschäftsführer Alwin Stumpf hat die "Round-Table"-Gespräche ins Leben gerufen, zu der sich Commodore künftig mit der Presse trifft. Nun zugegeben: es ist eine recht kleine Runde gewesen beim ersten Treffen in München. Der Wettbewerb zwischen den verschiedenen Zeitschriften aber ist ungebrochen. Jeder will aktuell sein, vor allem: aktueller als der Mitbewerber. Dieses wohl ganz natürliche Bestreben hatte in letzter Zeit gewisse Auswüchse zur Folge. Da wurde von Rechnern berichtet, die es gar nicht gab, wurden Gerüchte zu Halbwahrheiten. Ganz unschuldig war wohl auch Commodore nicht. Doch die Zeiten sollen vorbei sein, alle verbliebenen Zeitschriften sollen eben bei jenen Roundtable-Gesprächen die gleichen Informationen erhalten.

Nun weiß nahezu jeder engagierte Amiga-Anwender inzwischen vom AAA-Chipset und Beta-Versionen der Kickstart 4.0 können über DFÜ illegal "gezogen" werden. Finden solche Informationen also künftig keinen Platz mehr in der Amiga Special? - Ja und nein. Ja, wenn das Produkt wirklich "bevorsteht". Denn natürlich wollen wir Sie, unsere Leser, aktuell informieren. Aber: nein, wir werden Informationen nicht veröffentlichen, wenn diese Informationen zu ungenau sind oder Leistungsdaten versprechen, die die Realität möglicherweise nicht halten kann. Heute kann Ihnen niemand sagen, wie künftige Amiga-Rechner aussehen werden. Und wem ist wirklich damit gedient, zu spekulieren oder zu fantasieren?

Ermuntert werden wir in dieser (überdachten) Einstellung durch manchen Leserbrief in diesen Tagen. Aktualität um jeden Preis ist auch dabei das Stichwort. Im besonderen Falle: Aktualität um jenen Preis, daß wir anhand von Raubkopien Tests erstellen?! Wir sagen dazu nein - auch in dem Wissen, daß wir damit bei dem einen oder anderen Produkt etwas später dran sind. Wir wollen Ihnen als Leser einen Test anbieten, in dem jenes Produkt Grundlage ist, das Sie auch im Laden kaufen können. Wird es einen Kopierschutz geben, welchem Umfang (und welche Qualität!) hat das Handbuch, wie aufwendig ist die Installation - diese Fragen können im Normalfall nur anhand des Originals beantwortet werden. Erhalten wir diese vorab vom Programmierer, Entwickler oder Vertrieb werden wir natürlich so aktuell wie gewohnt berichten. Wir hoffen (und nehmen an) in Ihrem Interesse zu handeln. Vollkommen uneingeschränkt werden wir unsere Aktualität in den Bereichen Workshops (schon jetzt liefern wir Ihnen den Einstieg ins brandneue DirOpus 4.0!), News (Neues von der Cebit in Hannover) und PD (jede Menge neuer Fishe und viele aktuelle PD-Programme) auch in dieser Ausgabe demonstrieren.

Ein kurzer Blick zurück zur April-Ausgabe. Da haben wir nun fantasiert - jedoch (nicht zu Unrecht, wie die brieflichen Reaktionen zeigen) erwartet, daß Sie unseren April-Scherz entdecken. Für alljene, die gezweifelt haben: die Präsentation des neuen Super-Rechners am 1.April fand nicht statt! Auch die Fish-Disketten mit Goldfisch waren ein (meist gescheiterter) Versuch, Sie in den April zu schicken. Und schließlich hatten wir uns auf dem Titelbild erlaubt, mit April-Humor auf den "Kampf" mancher Publikationen um den so begehrten Titel der "Nr.1" zu reagieren...

In diesem Heft lauert nichts dergleichen - dafür eine bunte Mischung, die Ihnen beim Lesen viel Informationen (und Spaß!) bringt. Bis zum Juni grüßt Sie aus dem Allgäu

Olaf Winkler

INHALT

AMIGA SPECIAL 5/93

KURSE

Scala Multimedia

In Verbindung mit Scala zeigt der Amiga seine Multimedia-Fähigkeiten. Aufgrund der großen Anzahl von Funktionen, ist der Einstieg in Scala nicht immer leicht. Der Workshop hilft Ihnen bei den ersten Schritten und vermittelt wertvolle Tips.

Seite 104

Directory Opus 4.0

Die neueste Version des Directory-Utilities bietet eine Vielzahl von neuen Funktionen. Lesen Sie im ersten Teil unseres Workshops, wie Sie das Programm optimal konfigurieren und somit die Übersicht über Ihre Datenträger behalten.

Seite 47

AmiWrite

Endlich ist es auch mit dem Amiga möglich professionelle Dokumente zu erstellen. Die Neuerscheinungen an Textverarbeitungsprogrammen lenkt die Aufmerksamkeit vieler Amiga-User auf dieses Gebiet. Wie Sie echtes WYSIWYG mit AmiWrite erreichen, lesen Sie ab

Seite 101

Rubriken

Aktuell

Grundlagen

Hardware

Software

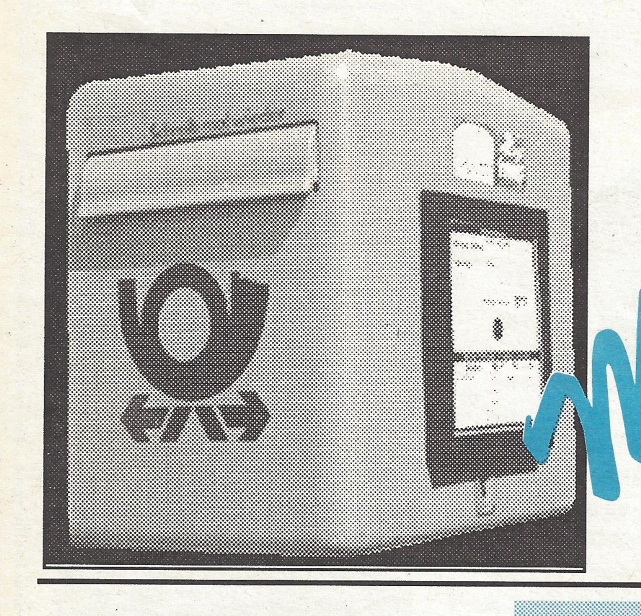
Public Domain

Kurse und Workshops

Games

AMIGA SPECIAL 5/93

INHALT



Mailbox

Beachten Sie bitte bei Ihren Zuschriften unsere neue Anschrift: Media GmbH, Redaktion AMIGA SPECIAL, Leserfragen, Waldweg 5, 8999 Scheidegg 2. Kurze Briefe mit konkreten Fragen haben naturgemäß "die besten Karten" schnell beantwortet zu werden...

Einsteigerfragen

Ich möchte mir einen neuen Computer kaufen und dachte an einen AMIGA 600 HD.

Die Vielfalt der Software für ALLE Bereiche und die sich damit bietenden Möglichkeiten hat mir dem AMIGA gegenüber einem PC den Vorrang geben lassen.
Jetzt habe ich einen unbändigen Wissendurst und hoffe das Sie mir helfen können.

1. In welchen Punkten ist der AMIGA 600 mit dem A 500 (Externe Anschlüsse) identisch ?
2. Ist der Anschluß eines handelsüblichen Amiga 5.25 Zoll Laufwerkes uneingeschränkt möglich ?
3. Ist der 1 MB RAM voll nutzbar, oder ist eine RAM-Erweiterung ratsam ?
4. Kann der A 600 gleichzeitig auf HD und Laufwerk zugreifen, d.h. kann er mehrere Programme gleichzeitig abarbeiten ?
5. Ist das Betriebssystem Kickstart 2.0 fest installiert und welchen Umfang haben die WorkBench-Disketten?
6. Welche Basic-Versionen gibt es für den AMIGA, welche kann man empfehlen ?
7. Welche Literatur und Software können Sie mir empfehlen, um Assembler zu lernen?
8. Ist der Anschluß eines CD-ROM Laufwerkes am A 600 HD möglich?

P. & M. Gückstock

Zu 1. Der A 600 ist im Aufbau der Anschlüsse dem A 500 ebenbürtig, mit zwei Einschränkungen:
Der interne Speichererweiterungsschacht fehlt. Dieser hat nunmehr auch keinen Sinn mehr, da der A 600 bereits 1 MB RAM besitzt. Desweiteren fehlt der Expansionport des A 500 (links). Dafür besitzt der Amiga 600 den PCMCIA-Steckplatz.

Zu 2. Ja.

Zu 3. Nach Laden der Workbench oder eines anderen Programms steht Ihnen natürlich etwas weniger RAM zur Verfügung, aber sonst: Ja.
Zu 4. Wie jeder Amiga besitzt auch der A 600 die Fähigkeit, mehrere Programme (scheinbar) gleichzeitig ablaufen zu lassen (Multitasking).
Zu 5. Das Betriebssystem ist fest installiert (ROM) - die WB-Disketten enthalten wichtige Dateien für das System und einige Anwender-Tool's.
Zu 6. Blitz-Basic, AMOS-Basic und (wenn Sie jemanden kennen, der noch Kick 1.3 sein Eigen nennt) Amiga-Basic. Jede Sprache hat Ihre Vor- und Nachteile.
Zu 7. In unseren Heften wurde unlängst ein Assemblerkurs beendet, weitere werden sicherlich folgen...
Zu 8. Nicht ohne weiteres. Externe CD-ROM Laufwerke benötigen meist einen SCSI-Controller, den aber enthält Ihr A 600 nicht. (jt)

Peter's SuperTool

Lange Zeit habe ich im Betrieb mit dem Norton Commander auf einem MS-DOS PC gearbeitet und als hilfreich sowie für gut befunden. Jetzt besitze ich zu Hause einen Amiga 500 und hätte gern eine ähnliche Software. Mein Fachverkäufer sagte mir, daß es den Norton Commander auch für Amiga-DOS gäbe, er aber leider keine Bezugsquelle kenne. Können Sie mir weiterhelfen ? R. Trommer, Chemnitz

Ich glaube nicht, daß sich ein Programm wie der NC von Peter Norton auf dem Amiga sehen lassen dürfte. Also ehrlich - schauen Sie sich bitte den Testbericht von Directory Opus 4.0 (Special 4/93) an, oder kaufen sich am Besten heute noch das Programm. Sie werden selbst sagen: Peter ade'! (jt)



Auf ein Neues

Ich schreibe Euch diesem Brief, weil ich es mir nicht bieten lasse, daß Oliver Müller mich in der AmigaSpecial 4/93 wie einen Trottel hinstellt. In meinem Leserbrief, der in der März-Ausgabe abgedruckt war, habe ich nie behauptet, daß ich die alten Amiga's mit den neuen AA-Chips nachrüsten wollte. Vielmehr ignoriert O. Müller die Tatsache, daß es seit geraumer Zeit

für den Amiga 2000 (3000) auch 24-Bit-Grafikkarten gibt. Wenn man bereits einen 3000er besitzt, kommt man mit einer Retina billiger weg, als bei einem kompletten Neukauf eines A 4000. Gut, die Retina wird anders programmiert als die AA-Chips, aber das Endergebnis (nämlich 24 Bit Farbtiefe) ist doch das gleiche, oder ? Daß Beckertext II mit 1 MB oder weniger nicht lauffähig ist, war mir durchaus bekannt. Auf meinem Amiga, der mit 5 MByte bestückt ist, stürzt BT-II trotzdem andauernd ab. Das Argument, Beckertext stürze nur aus Speichermangel ab, möchte ich daher als haltlos zurückweisen. Übrigends bekommt man den Star-Writer in der Compact-Version bereits für 79,00 DM. Gegenüber der Komplettversion fehlt zwar der Thesaurus, dafür bekommt man aber eine Rechtschreibkorrektur, die man bei BT-II erst nachkaufen muß. Vielleicht sollte sich Oliver Müller erstmal an die eigene Nase fassen, bevor er anderen Leuten Unwissenheit vorwirft.

Christian Surkus



Aus alt mach neu ?

Ich besitze einen Amiga 500, einer internen 2 MB Speichererweiterung, zweitem Laufwerk und eine MultiEvolution-Festplatte (LPS 105 S). Nun will ich mir einen A 1200 zulegen und möchte gern wissen, was ich wiederverwenden kann.

2. Welcher Monitor ist für den A 1200 geeignet (preiswert!), der auch die neuen Grafikmodi darstellt?

3. Ist es möglich einen A 1200 im Towergehäuse zu erhalten?

4. Wie sieht es mit der Software für die neuen Amiga's aus?

5. Inwieweit kann man den A 1200 erweitern?

6. Was ist dran am Gerücht von einem Amiga mit RISC-Prozessor und 24-Bit Soundchip?

7. Wann kommt der erste Amiga mit dem Motorola 68060?

8. Kann man davon ausgehen, daß man mit dem A 1200 wieder einigermaßen für die Zukunkt gerüstet ist, oder muß man damit rechnen, daß schon bald wieder etwas neues von Commodore auf uns zukommt?

Rudolf Fischer, Vilsbiburg

Zu 1. Das externe Laufwerk können Sie benutzen, die Speichererweiterung und die Festplatte können Sie vergessen. Da Commodore auf den AT-Bus setzt, ist eine SCSI-Platte, wie Sie eine besitzen, nicht weiterzuverwenden. Da würde nur ein A4000 mit SCSI-Steckkarte weiterhelfen.

Zu 2. Commodore hat zwei neue MultiScan-Monitore herausgebracht: 1940 (ca. 600,- DM) und 1942 (ca. 800,- DM), wobei letztgenannter eine bessere Auflösung bietet.

Zu 3. Von Commodore nicht, irgendein Fremdanbieter wird dieses Marktsegment sicher für sich entdecken.

Zu 4. Generell gilt: Software, die unter OS2 läuft, funktioniert zu 90 Prozent auch unter dem neuen Betriebssystem. Eine Übersicht über Grafikprogramme, die die AA-Chips ausnutzen, finden Sie in diesem Heft.

Zu 5. Speichererweiterungen gibt es inzwischen genauso, wie Turbokarten. Eine AT-Bus Festplatte kann intern nachgerüstet werden, der Controller ist bereits enthalten.

Zu 6 u. 8. Ob Sie mit dem A 1200 für die Zukunft gerüstet sind, hängt davon ab, was Sie darunter verstehen. Der eingebaute 32-Bit Prozessor sollte schon einige Zeit genügen, um leistungsmäßig mithalten zu können. Außerdem können Sie den 1200er auch erweitern.

Doch da liegt der Hase im Pfeffer: Wenn Sie vorhaben mit Software zu arbeiten, die nach mehr Power verlangt, als der A 1200 sie bringen kann, sollten Sie den Kauf noch einmal überlegen. Immerhin rechnet sich ein A1200 mit 68030-Turbokarte nicht, wenn Sie bedenken, daß Sie den A 4000/030 bereits für 2600,- DM erhalten können. Dazu kommt beim 4000er die Ausbaufähigkeit (Steckplätze, Prozessorslot). Aber wie gesagt, wer keine 25MHz CPU 68030 braucht und auch in absehbarer Zeit keine Steckplätze benötigen wird, ist mit dem A1200 gut bedient. Zu den Zukunktsplänen von Commodore möchte ich noch sagen, daß es wohl traurig um den Amiga stände, wenn Commodore im Hinterkopf nicht ein neues Modell hätte. (jt)

Niemanden wird es schlechter gehen...

In der Märzausgabe läßt sich Herr Spiering über den "wilden Osten" aus. O.K. - Die Jacke paßt, aber deshalb möchte ich auch mal etwas zu unserer (der "Ossis") Entlastung anführen:

1. Wir Ossis sind ein bißchen bescheuert, aber trotzdem von der Gattung der Homo sapiens! Wenn einer 40 Jahre im Knast gesessen hat - und was war die DDR anderes? - und Tüten kleben mußte, kann man ihn nach seiner Entlassung nicht gleich das Abitur abnehmen.

2. Zu unserer Kauf- bzw. Klaumoral: Die wird sich wohl solange von der der "Edelwessis" unangenehm abheben, wie der feine Unterschied zwischen uns besteht - will sagen: - Solange wir bei 60 bis 70 Prozent des Westeinkommens 100 Prozent Westpreise zahlen und (welcher Wessi weiß das schon) - .. sich bei uns noch nicht die Erkenntnis durchgesetzt hat, daß geistige Arbeit auch Arbeit ist, die anzuerkennen ist. Ich habe zu DDR-Zeiten als Ingenieur etwa die Hälfte von dem verdient, was ein Produktionsarbeiter hatte. Jedenfalls hoffe ich, damit etwas zum Verständnis der Ossis beigetragen zu haben. Wenn das Ganze auch ein wenig giftig erscheint: Ist nicht so gemeint. Von Herrn Spiering hoffentlich auch nicht. Nichts desto trotz: Ich habe Freude an meinem Amiga, obwohl ich mich mit meinen 55 Lenzen nicht mehr zu Höherem berufen fühle.

K.-H. Lehmann, Fürstenwalde

Beachten Sie, neue Postleitzahlen ab 1.7.1993
88175



Messebericht CeBIT 1993



It's CeBIT Time!

Vom 24. bis 31. März 1993 war Hannover wieder das Mekka aller Computerenthusiasten. Die Deutsche Messe AG hat zum alljährlichen CeBIT-Messemarathon eingeladen und fast alle kamen. Ein gut gesteckter Parcour führte den Besucher über insgesamt 440 000 Quadratmeter Ausstellungsfläche, verteilt auf 22 Hallen. Über 5000 Firmen aus 45 Ländern waren in diesem Jahr in Hannover vertreten.

Der Reiz der CeBIT als größter Computerschau der Welt ist für Besucher ungebrochen. Für viele Firmen rechnet sich der Aufwand jedoch nicht mehr. Hersteller mit klangvollen Namen, wie Novell, Borland oder Motorola haben in diesem Jahr erstmals auf eine Vorstellung ihrer Produkte verzichtet.

Dreh- und Angelpunkt für Amiga-Interessierte war, wie im Vorjahr, der Commodore-Stand. Auf einer Standfläche von 1200 qm und an insgesamt 72 Arbeitsplätzen informiert der Hersteller in Zusammenarbeit mit Softwareherstellern und Fachhandelspartnern über neueste Technologietrends, praxisnahe Anwendungen und branchenspezifische Lösungen. "Unsere diesjährige CeBIT-Teilnahme steht ganz im Zeichen der neuen Amiga-Produktlinie, weil sie die mit Abstand bedeutenste Produktpalette von Commodore ist", so Alwin Stumpf, Commodore-Geschäftsführer, vor der Presse. Betrachtet man die die nackten Verkaufszahlen des abgelaufenen Geschäftsjahres wird deutlich, wie wichtig das Produkt "Amiga" für das Unternehmen ist: 90% der Gewinne stammen aus diesem Geschäft. Fast 1.600.000 Amigas, davon allein 260.000 in 1992, fanden allein in Deutschland Abnehmer. Damit ist Commodore zweitstärkster Hersteller im Lande, zumindest was die Umsatzzahlen angeht. Besonders erfolgreich hat sich auch der Amiga-Markt in England, Italien und anderen europäischen Staaten entwickelt. Umsatzzugang erwartet sich das Unternehmen in Zukunft vermehrt vom osteuropäischen Markt (Polen, Tschechische/Slowakische Republik, Ungarn und GUS). Auch dort ist der Amiga schon jetzt sehr beliebt.

Amiga 4000 Tower - Commodores neue Maschine

Commodore stellte auf der Cebit 93 fast seine gesamte Produktpalette vor. Dabei spielte das Flaggschiff Amiga 4000, wie

CeBIT 1993

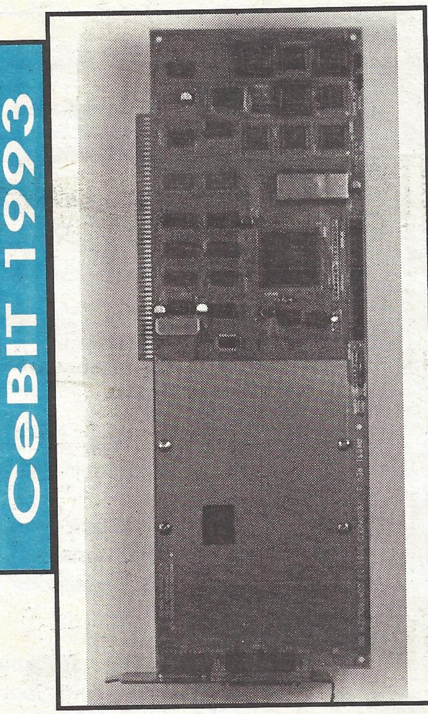
erwartet, die Hauptrolle. Alle vorgeführten Applikationen liefen ausschließlich auf diesem Gerät. Im Mittelpunkt des Interesses stand ein neues Produkt: der A4000 Tower. Modernes Outfit gepaart mit innovativer Technik - so läßt sich die gelungene Synthese aus Design und High-End-Technik am treffensten beschreiben. Konzipiert wurde die Maschine vor allem für multimediale Anwendungen, wie die Verbindung von Computergrafik, Text, digitalisierter oder generierter Musik und Sprache sowie für Einblendungen von Videobildern und deren Verknüpfung zu kompletten Präsentationen.
Im Inneren des etwa 60 cm hohen Rechners werkelt der allseits bekannte 68040-Prozessor mit einer Taktfrequenz von 25 MHz. Das Gerät wurde nach dem OSA-Prinzip (offene Systemarchitektur) konzipiert und beherbergt fünf ZORRO-III-32-Bit-Steckplätze und 6 MB Arbeitsspeicher, der auf bis zu 18MB aufgerüstet werden kann. Der Zorro-III-Bus arbeitet mit einer Übertragungsrate von 50 MB in der Sekunde - ein Wert, der in der PC-Welt unerreicht ist.
Die Abwärtskompatibilität, eine wichtiges strategisches Element von Commodores Amiga-Philosophie, wird von Seiten des Herstellers garantiert. Der A4000T verfügt serienmäßig über eine SCSI-2-Schnittstelle, die den Anschluß von Geräten mit hohem Datendurchsatz wie beispielweise Festplatten, CD-ROMs, Scanner oder Streamer ermöglicht. Neue Grafik- oder Soundchips sind jedoch nicht eingebaut. AA wird also noch einige Zeit Stand der Technik bei Commodore bleiben.

Als Hit der nächsten Jahre für den Consumermarkt sieht man bei Commodore den Amiga 1200. Hier auf der Messe mit integrierter Festplatte vorgestellt, soll er das neue Zugpferd werden.

An Peripheriegeräten stellte Commodore zwei Monitore vor: den 1940 und den 1942. Abgestimmt auf die neuen Grafikeigenschaften sorgen sie für exellente Farbbildwiedergabe. Die Preise wurden mit ca. 600 Mark für das kleinere Modell und mit ca. 800 Mark für den 1942 angegeben.

CDTV lebt

Neben dem A4000-Tower spielte CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) eine große Rolle auf der diesjährigen CeBIT. Dieses Thema hat Commodore, entgegen anderslautenden Gerüchten, noch nicht ad Akta gelegt. Die Mobilisierung der Softwarefirmen soll neuen Schwung in das CDTV-Geschäft bringen.
Was gab es sonst noch auf dem Commodore-Stand zur CeBit 93? Lange erwartet, jetzt ist er da: der AA-Display-Adapter für den A3000/4000. Die Karte ermöglicht eine Auflösung von 1280 x 1024 Punkten unter AA bzw. 800 x 600 mit dem A3000 (24 Bit, Non-Interlaced). Die Bildwiederholfrequenz liegt bei augenschonenden 72 Herz. Ein 24-Bit-Framebuffer wurde auf der Karte implementiert. Endlich vorgestellt wurde jetzt auch der SCSI-Host-Adapter für den Amiga 4000. Laut Commodore soll die Steckkarte A 4091 Übertragungsraten bis 10 MByte je Sekunde erreichen. Die ZORRO-III Erweiterung bietet Platz zum Montieren eines 3.5 Zoll-Laufwerks auf der Karte. Commodore hat die vielen Klagen über den eingebauten AT-Bus-Controller des A4000 also ernst genommen.



Nun endlich erhältlich: A 4091, der SCSI-Adapter für den Amiga 4000.

Quo vadis Amiga 2000?

Das Ende des Amiga 2000 ist noch lange nicht in Sicht. Geht es nach dem Willen von Commodore, wird das beliebte Modell noch so lange produziert, wie dies der Markt verlangt. 200 000 verkaufte Geräte sprechen für sich. Zumindest bis Ende 1993 wird die Produktion weiterlaufen. Mittelfristig soll der Amiga 4000/30 den A2000 ablösen und an den Erfolg des "Oldtimers" anknüpfen.

Ob das klappt, bleibt angesichts des Preiskonzeptes, zumindest zum derzeitigen Stand, mehr als zweifelhaft. 2800 Mark sind eine schwere Hypothek.

Ausblick 1993

Auf der Pressekonferenz anläßlich des CeBIT gab Commodore bereitwillig Auskunft über die Unternehmensstrategie für das laufende Jahr und die nahe Zukunft. Neben der Konsolidierung der Marktanteile und dem Ausbau der Vertriebskanäle wird vor allem an den Ausbau der High-End-Amigas in Richtung Desktop-Video gedacht.

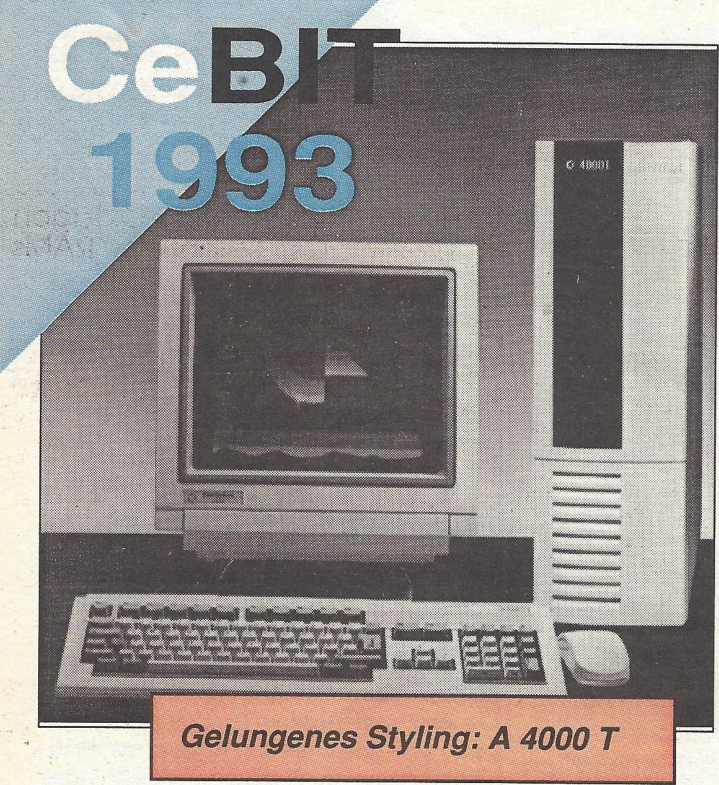
Noch nicht zu sehen, aber angekündigt sind die neuen CD-ROM-Laufwerke für den Amiga 1200 und 4000. Die Geräte sollen Bilddateien das ISO-9660-Bildformat und das sehr interessante Kodak-Foto-CD-Verfahren unterstützen. Preisangaben konnte oder wollte Commodore nicht machen.

Zwei neue Custom-Chips sind in Arbeit - einer für den Consumer- und einen für den High-End-Bereich. Ob sie aber noch dieses Jahr fertiggestellt werden, ist zweifelhaft. Als nahezu sicher gilt hingegen, daß Commodore den seriellen Port komplett überarbeiten und einen FIFO zur I/O-Unterstützung einsetzen will. Auch das Lesen/Schreiben von HD-Disketten (auch vom PC) soll in künftigen Amigas realisiert werden, so daß die IBM-Welt dem Amiga-User nicht länger verschlossen bleibt.

Zukunftsvisionen

Chip-Hersteller Motorola und Commodore werden auch in Zukunft eine Ehe eingehen. Angedacht ist ein Amiga, dessen Herz ein 68060-Prozessor bilden soll. Brandneue, noch in der Entwicklung steckende Custom-Chips mit beeindruckenden Leistungsdaten (3 Gate Arrays und über 1,3 Millionen Transisto

CeBIT 1993



Gelungenes Styling: A 4000 T

ren) sollen ihm zur Seite gestellt werden. Die Hardwarearchitektur soll so konzipiert werden, das ein Einsatz mehrerer Blitter auf 32-Bit-Basis gleichzeitig möglich sein wird. Der Einsatz zusätzlicher RISC-Technologie soll die Performance noch einmal kräftig steigern und den Amiga in ungeahnte Dimensionen vorstoßen lassen. Neben dieser reinen High-End-Lösung wird es auch eine "abgespeckte" Version dieser Harwareentwicklungen für den Consumerbereich geben.

Außerdem denkt Commodore laut über die Konstruktion einer Full-Motion-Video-Steckkarte (MPEG) nach, die die zweifellos vorhandenen Ressourcen des A 4000 optimal ausnutzt. Einzelheiten hierzu waren noch nicht zu erfahren.

Und noch etwas soll kommen: Fieberhaft wird in den Commodore-Entwicklungslabors an einer Spracherkennungstechnologie gearbeitet. Wird das Wirklichkeit, kann die Tastatur, heute wichtigste Mensch/Maschine-Schnittstelle, in naher Zukunft vielleicht einmal völlig überflüssig sein.
Wer weiß? Aber bis dahin fließt sicherlich noch viel Wasser die Leine (oder den Rhein) hinunter.
Und noch etwas weniger erfreuliches klang am Rande der CeBit durch: Fred Fish, der fast schon legendäre Public-Domain-Guru denkt laut über eine Einstellung seiner gleichnamigen PD-Serie nach. Offizieller Grund: zu zeitintensiv. Das wäre natürlich für die Amiga-Fangemeinde ein überaus herber Verlust und ein Rückschlag für das gesamte Amiga-Projekt.

Obwohl die CeBit keine reine Amiga-Messe ist, lohnte sich der Besuch für Computerinteressierte allemal. Das wird auch immer wieder durch die Besucherzahlen belegt. Im Vorjahr passierten fast 650 000 Besucher die Kassenhäuschen des Messegeländes.
Ob es in diesem Jahr einen neuen Besucherrekord gegeben hat, bleibt abzuwarten. Genaue Zahlen lagen zum Redaktionsschluß noch nicht vor.

Weitere neue Produkte in Kürze:

❑ Commodore hat die Multimediasoftware "Amiga Vision" überarbeitet. Das Produkt trägt nun den Zusatz "Professional" im Namenszug.

❑ "Opal Vision", eine neue 24-Bit-Grafikkarte von Videocomp, war auf dem Commodorestand zu bewundern. Die Karte ermöglich Videomischung, Genlocking, Echtzeitdigitalisierung und sogenannte "Flying Key Effects".

❑ Ebenfalls von Videocomp wurde das Programm "Scala Infochannel", mit dem die Datenaktualisierung von Informationssystemen via Modem oder Satellit möglich ist, vorgestellt.

❑ Real 3D, das bekannte Raytracing/Animationsprogramm liegt nun in der erweiterten Version 2.0 vor.

❑ "Brillance", das erste speziell für die neuen Amigas mit AA-Chiptechnologie entwickelte Malprogramm von Digital Creations begeisterte die Interessierten am Amiga-Professional-Stand.

❑ Hewlett Packard, amerikanischer Druckerriese, überraschte mit einer Sparversion des neuen Laserjet IV: Laserjet IVp soll das Gerät heißen. Bei einer Auflösung von 600x600 dpi, einer Druckgeschwindigkeit von 4 Seiten in der Minute und einem angekündigten Listenpreis von ca. 3500 Mark, dürfte das Gerät einer Renner werden, zumal die Straßenpreise rund 1000 Mark tiefer angesiedelt sind.

❑ Langsam aber sicher nähern sich die Preise für Marken-LED-Drucker der 1000-Mark-Grenze. Oki zeigte den OL 400e, der mit einem Endkundenpreis von 1398 Mark kalkuliert wird..

❑ Vektor Hard-&Software bietet zwei neue RAM-Boards für den Amiga 500 und eine PCMCIA Memory-Card für A600 und A1200 an. Als mögliches Speichermedium der Zukunft findet letzgenannte Karte im Schlitz auf der linken Seite des A600/A1200 als ganz "normale" Speichererweiterung Verwendung.

❑ Gold Disk stellt die neue Version des DTP-Programms Professional Page 4.0 vor, das die neuen AA-Chips direkt unterstützt. DTP in Farbe ist somit möglich.

❑ Eine ultraschnelle Beschleunigerkarte mit 32-bit-RAM und Koprozessor von DTM (A1230) soll dem A1200 zu ungeahntem Tempo verhelfen. Die technischen Daten sind vielversprechend: MC68EC030 mit 40 MHz getaktet, 60ns SIM-Module für das RAM. Einen aktuellen Testbericht können Sie in dieser Ausgabe auf der Seite 46 lesen.

❑ Teach-Me-Amiga präsentiert die zweite Generation ihrer Lersoftware. Englisch II Plus bietet elf neue Grammatikkapitel und überzeugt durch das klare Konzept. Zahlreiche andere Titel sind im Angebot.

❑ Village Tronic stellte die Grafikkarte "Picasso II" vor, die eine maximale Auflösung von 1152 x 900 Punkten bei 256 Farben bietet. Der Preis für die Grafikpower beträgt 598 Mark.

Festplatten für den A1200/4000

Commodore hat eine Liste von Festplatten veröffentlicht, die für den Einsatz in den neuen Geräten geeignet sind. Alle hier nicht aufgeführten Modelle können beim Einsatz Probleme bereiten.

AMIGA 1200 - 2,5" AT-Bus

30 MB	Western Digital WDAB130
40 MB	Seagate ST9051A
	Seagate ST9052A
60 MB	Western Digital WDAH260
	Seagate ST9077A
120 MB	Seagate ST9080A
200 MB	Seagate ST9144A
	Seagate ST9235A

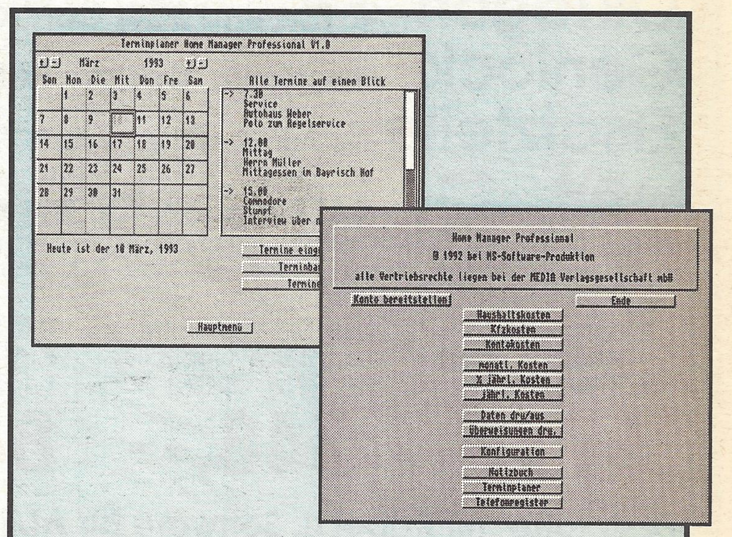
AMIGA 4000 - 3,5" AT-Bus

40 MB	Seagate ST351A/X
80 MB	Western Digital WDAC280
	Seagate ST3096A
100 MB	Seagate ST3120A
120 MB	Western Digital WDAC2120
	Seagate ST3144A
200 MB	Western Digital WDAC2200
240 MB	Seagate ST3283A

AMOS-Erweiterung

Ab sofort ist die AMOS-Erweiterung "OS2.0 Look & Feel" erhältlich. Durch diese Erweiterung hat der AMOS-Programmierer die Möglichkeit seine Programme im Stil der Workbench 2.0 zu gestalten.
Eine Vielfalt von Befehlen ermöglicht den Einsatz von professionellen Filerequestern, Checkboxen, Cycle Gadgets, Scroll Gadgets, Windows, Menüs mit Hotkeys usw. Das Bedienungshandbuch ist in Deutsch geschrieben. Der Preis beträgt 59,- DM, für Besitzer des Oase-Produkts "NCommand" kostet der Umtausch 30,- DM.

Bezugsquelle und Informationen
Krüger Software & Design Tulpenweg 24
4800 Bielefeld 12, Tel. 05209/5699



Zeitsystem Amiga

Die nahezu ultimative Lösung aller Terminprobleme verspricht das Zeitsystem Amiga. Das Programm verwaltet nicht nur komfortabel alle Termine und meldet schon beim Start, ob für den betreffenden Tag Termine vorliegen. Es merkt sich auch, wann der letzte Blick in den elektronischen Kalender stattgefunden hat und meldet Termine, die "vergessen" wurden. Möglicherweise kann eine schnelle Reaktion dann noch das Schlimmste verhindern?! Das Kalendermodul selbst besteht aus dem aktuellen Monatsblatt und den Terminen des laufenden Tages in einem Fenster daneben. Bequem per Mausklick können die Daten geändert werden. Die Sortierung der Termine erfolgt nach Datum, innerhalb eines Datums nach Uhrzeiten.
Neben der Terminverwaltung ist in Zeitsystem Amiga auch eine Adressenverwaltung integriert. Hier ist die Datei in Kurzform zu sehen, die den Namen und die Telefon-Nummer enthält. Auf Mausklick gibt es die weiteren Informationen in einem eigenen Fenster... So will sich Zeitsystem Amiga auch als Telefonbuch anbieten. Abgerundet wird das Programm durch eine Notizzettel-Funktion, die sich auch als Tagebuch anbietet.

Info:
Media GmbH Waldweg 5 8999 Scheidegg 2
Tel. 08387/8052
Österreich:
Intercomp Heldendankstr. 24 A-6900 Bregenz
Tel. 05574/47344

AirLink - der Amiga als Fernbedienung

Als absolute Neuerung stellt MacroSystem AirLink vor. AirLink ist ein Infrarot-Sender und Empfänger zum Anschluß an den zweiten Mausport des Amiga. AirLink lernt IR-Befehle von Fernbedienungen aus dem Audio/Video-Bereich. Virtuelle Fenbedienungen können einfach und völlig ohne Programmierkenntnisse mittels eines Malprogramms erstellt werden. Der Anwender kann dann per Maus oder Hotkey die Audio/Video-Geräte ansteuern. Weiterhin steht eine ARexx-Schnittstelle zur Verfügung. AirLink ist ein weiteres Highlight im Multimedia-Bereich und kostet inklusive deutschem Handbuch 149,- DM.

Informationen:
MacroSystem Computer GmbH Friedrich-Ebert-Str. 85 5810 Witten-Annen Tel. 02302/80391 Fax. 02302/80884

Digi Gen II - Alles neu...



Trotz des bekannten Namens sind Inhalt und "Verpackung" vollkommen neu.

Um auf dem recht gut bestückten Genlock-Markt aufzufallen, muß schon einiges geboten werden. Vor drei Jahren, mit dem "Digi Gen", ist das dem Fuldaer Hersteller PBC durchaus gelungen. Kann der Nachfolger Digi Gen 2 wieder Akzente setzen oder hat man lediglich die bewährte Technik "von gestern" modifiziert ?

Festgehalten wurde jedenfalls am Prinzip, das Gerät mit einem Ganzmetallgehäuse auszustatten und das Netzteil zu integrieren. Festgehalten wurde auch an der Pultform, wobei die Proportionen diesmal ausgewogener ausgefallen sind (siehe Bild). Sämtliche Funktionen des Digi Gen 1 sind auch hier zu finden - allerdings ist eine ganze Reihe neuer Features hinzugekommen.

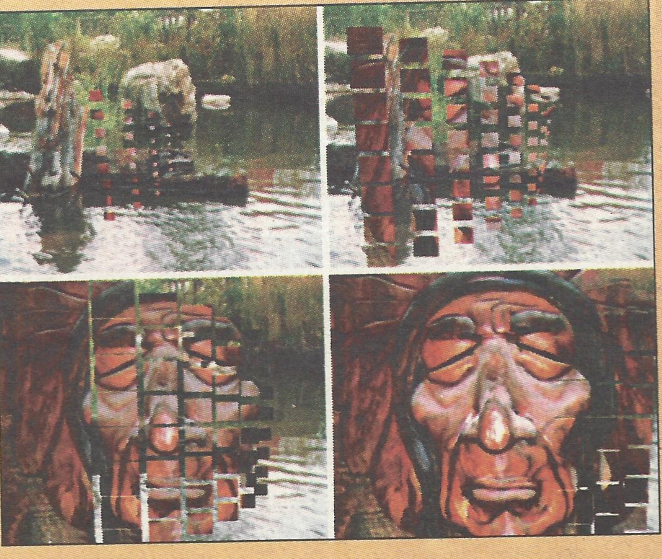
Video -Features

Das Digi Gen 2 ist für FBAS- und YC-Signale ausgelegt; es eignet sich also für Videoausrüstungen in VHS oder Video8 genauso wie für solche in SVHS oder Hi8. Die anliegenden Signale werden intern zum RGB-Signal gewandelt und in dieser Form mit der Computergrafik kombiniert. Ein RGB-Ausgang zum Anschließen eines Computer-Monitors ist vorhanden. Das gemischte Signal wird wieder in die Videonorm gewandelt und steht gleichzeitig an den beiden Videoausgängen (FBAS und YC) zur Verfügung. Eine Besonderheit sind die drei Bypass-Ausgänge, an denen die eingespeisten Signale FBAS, YC und RGB (Computer) unverändert anliegen und eine umfassende Kontrolle sowie ein "normales" Arbeiten am Computer ermöglichen.

Das Digi Gen 2 bietet sämtliche gängigen Prozessorfunktionen zur Bildkorrektur und Bildverfremdung (schließlich hat PBC einst mit dem "Multiprozessor" angefangen). Im einzelnen: Kontrast, Helligkeit sowie die drei Einzelfarben Rot, Grün und Blau. Der Regler Farbsättigung wirkt im Gegensatz zu den übrigen nicht auf das kombinierte Bild, sondern nur auf das Videosignal, so daß die oft nötige, dementsprechende Angleichung von Computer- und Videobild recht einfach möglich ist.

An Bildübergängen stehen ein Fading von Computer- und Videobild sowie senkrechte, waagerechte und diagonale Wipes (jeweils in beiden Richtungen) zur Verfügung, die entweder per Schieberegler oder aber automatisch gefahren werden können. Bei der Automatik, die durch den gleichmäßigen Ablauf vor allem bei den Wipes hilfreich ist, läßt sich die Geschwindigkeit per Drehregler stufenlos einstellen. Wipes und Fades sind gleichzeitig einsetzbar, was z.B. ein Einwipen von halbtransparenter Grafik ermöglicht.

Ein Wipe ganz besonderer Art muß wohl unter dem Stichwort "Spielerei" abgehandelt werden, wirkt aber bei richtiger Anwendung recht effektvoll: Der Musik-Wipe. Die Wellenform der Musik bestimmt hier das Aussehen der Wipe-Kante,

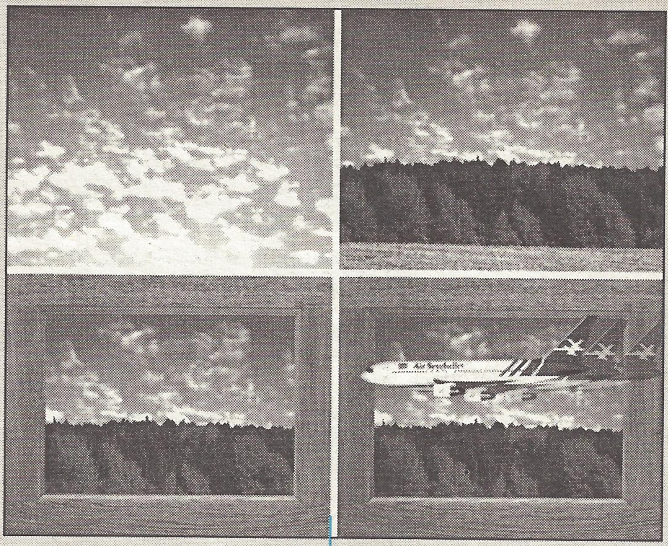


Effektwipes mit zweitem Amiga: Video = erstes Bild, Rechner1 = zweites Bild, Rechner 2 = zweifarbige Wipe-Animation als Stanze für Rechner 1 oder Videobild.

so daß Grafik im Takt des Sounds zuckend sichtbar wird oder verschwindet.

Luma Keying

Hinter dieser trockenen Bezeichnung verbirgt sich ein Feature, das bisher bei Genlocks dieser Preisklasse nicht zu haben war (es wurde mal von Intelligent Memory (RIP) ein Modell angekündigt, das aber nie in den Handel kam). Die Rede ist davon, Teile des Videobildes durchsichtig machen zu können, wodurch die "dahinter" liegende Computergrafik sichtbar wird. Stanzen "andersherum" also, denn normalerweise steht ja die Amigagrafik "im Vordergrund" und läßt an ihren durchsichtigen Flächen das Videobild sichtbar werden. Natürlich beherrscht das Digi Gen 2 auch diesen Modus, wobei auch inverses Stanzen unterstützt wird. Aber zurück zum Luma-Keying: Bei professionellen Systemen (Chroma Keying) wird eine bestimmte Farbe bzw. ein bestimmter Farbbereich durchsichtig definiert. Normalerweise ist das Blau, weshalb dieses Verfahren auch als "Blue Boxing" bezeichnet wird. Beim Digi Gen 2 ist man einen einfacheren, aber in der Praxis ganz gut funktionierenden Weg gegangen: Flächen werden hier anhand ihrer Helligkeitswerte durchsichtig oder opak definiert. Das ergibt bei "normalem" Bildinhalt einen dekorativen, an Videoclips oder den legendären Life-Digitizer erinnernden Effekt; bei dementsprechend ausgeleuchteten Motiven kann allerdings - ganz wie im Fernsehen - ein bestimmtes Motiv wirklich sauber freigestellt werden, so daß es später wie in den Computerhintergrund integriert und nicht hinzugefügt aussieht. Um etwa eine Person auf diese Weise "freizustellen", genügt es, sie vor einer dunklen Zimmerecke zu plazieren und so schräg auszuleuchten, daß kein direktes Licht (und kein Schatten) auf den Hintergrund fällt. Ist der Hintergrund etwas weiter entfernt, genügt auch eine einfache Camcorder-Leuchte, die zwar das Motiv gut ausleuchtet, die Wand weiter hinten aber nur sehr geringfügig bestrahlt. Tja, was soll man sagen: Es funktioniert ausgezeichnet (siehe Bild). Das Einstellen des gewünschten Bereiches per Schiebe- und Drehregler ist ein Kinderspiel.



Maximal 4 Ebenen: In Verbindung mit einer genlockfähigen Grafikkarte stehen insgesamt 4 Bildebenen zur Verfügung. Im Beispielbild: Video (Himmel), Bild der Grafikkarte (Landschaft), Amigabild Rechner 1 (Rahmen), Amigabild Rechner 2 (Flugzeug-Animation).

Zwei Amigas

Als ich in der Pressemeldung zum erstenmal las, daß das Digi Gen 2 mit zwei Amigas gleichzeitig zusammenarbeiten kann, konnte ich mir wenig darunter vorstellen. Wozu soll der Unsinn gut sein, fragte ich mich? Wer hat schon zwei Amigas bzw. wer würde sich schon einen zweiten Rechner anschaffen, nur um evtl. irgendeinen obskuren Effekt zu realisieren ? Nachdem ich das Feature "Zwei Amigas" ausprobiert hatte, war mir allerdings alles klar - und ich bin sicher, daß auch viele Anwender es gar nicht mehr absurd finden werden, sich einen gebrauchten Standard-A 500 für 300.— dazuzukaufen - wenn Sie die Möglichkeiten einmal selbst gesehen haben.

Das Digi Gen wird über zwei identische Kabel mit den beiden Rechnern verbunden. Beide Rechner werden vom Digi Gen bzw. von der Videoquelle synchronisiert. Nun kann am Genlock definiert werden, ob ein Rechnerbild oder beide (ineinander gestanzt, also "hintereinander") sichtbar sein sollen. Damit kann man Sachen machen, die einen Rechner allein - von der Farbzahl her und vor allem der Geschwindigkeit - einfach überfordern würden - oder überhaupt nicht möglich sind. Was dabei alles herauskommen kann, von Titling + Animation bis zu mehr Farben, darf ich Ihrer Phantasie überlassen.

Der eigentliche Hit dabei ist aber nicht die Möglichkeit, eine Grafikebene mehr zur Verfügung zu haben, sondern die Grafik des zweiten Rechners als Stanze für den ersten oder das Videobild einzusetzen. Sie können sich nichts darunter vorstellen ?

Funktioniert ganz einfach: Schauen Sie sich mal das Bild mit der Indiandermaske und dem Teich an. Der Teich stammt vom Video, der Indianer ist das aktuell von Rechner 1 angezeigte Bild. Der zweite Rechner (z.B. ein A 500 mit 512 KB RAM) ist mit einer dem Digi Gen beiliegenden Disk gestartet, die auf Knopfdruck zweifarbige Animationen abspielt. Diese Animationen stellen Wipes dar, d.h. eine schwarze Fläche geht auf mehr oder weniger spektakuläre Weise in eine weiße Fläche über (heranfliegende Splitter, sich drehender Ausschnitt etc.).

Wird nun diese Animation als Maske eingesetzt, ist überall auf der weißen Fläche das Computerbild (Rechner 1) und dort wo es schwarz ist, das Videobild zu sehen. Da die Animation (zweifarbig, LoRes) selbst auf dem kleinsten Amiga absolut flüssig abläuft, entstehen durchaus professionell zu nennende Effekte. Was ich auf dem Bild in vier Stufen (sehr unzulänglich) anzudeuten versucht habe, daß nämlich das Computerbild (oder das bewegte Video) in vielen Teilen heranzufliegen scheint, ist nur eine von unzähligen Möglichkeiten. Einerseits stehen Ihnen die für die Erzeugung der Wipes sämtliche Amiga-Softwares zur Verfügung, besonders natürlich die dafür prädestinierten Programme DPaint, Animagic und Adorage, andererseits werden im - übrigens sehr ausführlichen und gut gemachten - deutschen Handbuch bereits weitere Wipe-Disks angekündigt.

Man muß diese Effekte wirklich gesehen haben, besonders deshalb, weil bei vielen Effekten tatsächlich der Eindruck entsteht, es handle sich um echte 3-D-Effekte. In Echtzeit kann man nur bei den wenigsten Bildmotiven erkennen, daß die kleinen, heranfliegenden Quadrate nur einen größer werdenden Bildteil freigeben - deshalb interpretiert man das Geschehen unwillkürlich als Bildteile, die tatsächlich größer werden und sich bewegen - als 2D-3D in Echtzeit eben.

Nachdem das Digi Gen 2, wie andere Genlocks auch, problemlos mit vielen Grafikkarten zusammenarbeitet (z.B. Opal Vision, Colormaster, Retina),

sind spektakuläre Übergänge zwischen zwei "Echtfarbbildern" möglich, die schon sehr an die typischen TV-Effekte erinnern. Eine Grafikkarte bzw. deren 24 Bit-Grafik ist aber auch beim Luma-Keying interessant, bei dem der "Computerhintergrund" eben gar nicht mehr nach Computer aussehen muß, sondern als "echt" durchgeht.

Audio Features

Wie man schon auf dem Bild der Hardware sieht beschränkt sich das Digi Gen 2 nicht auf die Verarbeitung der Bildsignale, sondern besitzt außerdem ein Drei-Kanal-Audiomischpult in Stereo. Zwei Kanäle sind für Videoton bzw. Hintergrundmusik gedacht, der Dritte ist für ein oder zwei Mono- bzw. ein Stereo-Mikro ausgelegt. Jeder Kanal verfügt über einen eigenen Schieberegler, so daß die Tonquellen von der Lautstärke her aufeinander abgestimmt werden können; der vierte Regler wirkt auf das abgemischte Tonsignal und dient zum Ein- und Ausblenden. Das Audio-Mischpult ist von Qualität und Frequenzgang (20-20000 Hz) ohne Tadel und auch das gleichzeitige Ein- und Ausblenden von Videobild und Ton funktioniert von der Handhabung her gut. Einen Schwachpunkt, der allerdings im Ursprung auf der Videoseite zu suchen ist, stellt das gleichzeitige Blenden von Videobild, Computergrafik und Ton dar. Während man das Videosignal nämlich mit einem Schiebregler ausblenden kann, indem man auf ein schwarzes Computerbild umblendet, muß man für Video und Computer gleichzeitig die beiden Drehregler Kontrast und Helligkeit benutzen, so daß einem für den Ton die dritte Hand fehlt. Minuspunkt.

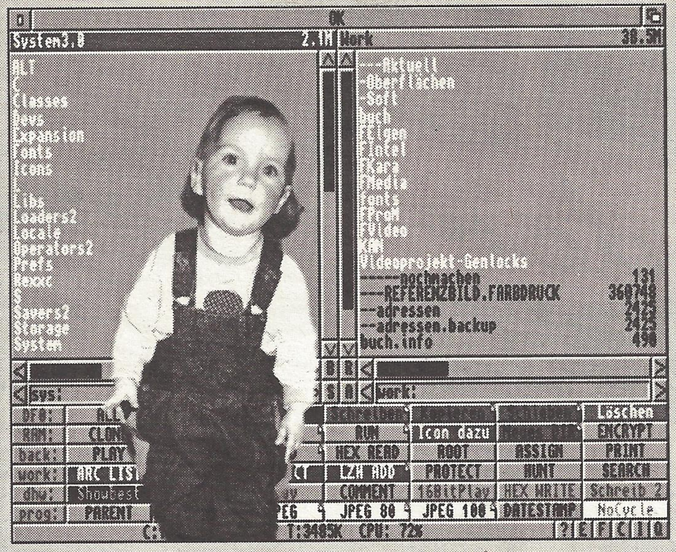
Qualität

Besonders bei Genlocks dieser Preisklasse ist neben Anzahl und Brauchbarkeit der Features die Bildqualität die Hauptsache. Wer mit SVHS- oder Hiß-Equipment arbeitet, hat bei einer direkten Kopie seines Camcorderbandes praktisch keine sichtbaren Verluste und auch in puncto Bildstabilität bzw. anderen Kriterien eine ziemlich getreue Kopie des Originals - und genau das erwartet man auch, wenn ein Genlock dazwischengeschaltet ist. Während die schiere Bandbreite (Auflösung) bei modernen Genlocks der Mittel- und Oberklasse kaum noch ein Thema ist, sollte man um so genauer auf Farbtreue, Rauschen, Farbversatz und Bildstabilität achten. Das Digi Gen 2 erreichte in all diesen Punkten ausgezeichnete Werte. Ein direkter (Split-Screen) Vergleich eines Testbildes vom Farbgenerator ergab tatsächlich eine exakte Übereinstimmung bei Mittelstellung der Prozessorregler - und zwar, was durchaus nicht die Regel ist, sowohl bei den Farb-, als auch bei den Graubalken. Ein erhöhtes (Farb-)Rauschen ist mit dem bloßen Auge nicht erkennbar.

Beim Vergleich der Frequenzlinien fiel auf, was eigentlich nicht sein kann, daß nämlich im oberen Bereich (etwa zwischen drei und vier MHz) das durchs Digi Gen geschickte Signal schärfer erschien als das Original. Eine Erklärung für dieses Phänomen findet sich bei der Lektüre des Handbuches: Durch eine speziell entwickelte Schaltung wird dieser Bereich gezielt angehoben, was sich natürlich nicht nur im Testbild, sondern auch im "normalen" Videobild bemerkbar macht - allerdings nicht als künstliche "Schärfe" oder ähnliches, sondern einfach als subjektiv "besser" empfundenes Bild.

Das Bild der Amiga-Stanze ist bemerkenswert sauber. Selbst wenn man absolut gesättigte Farben (etwa Blau und Gelb oder Grün und Magenta) nebeneinanderlegt, werden nur geringe Fehler an den Farbkanten sichtbar - selbst bei senkrechten 1-Pixel-Linien ist kein Farbversatz zu erkennen.

Nach so viel Lob nun aber auch noch ein mittlerer Wermutstropfen: Das Fading könnte besser sein. Wer solche Bildqualität zustandebringt, sollte sich mit dem gewohnten Analogfading vergangener Tage nicht zufriedengeben. Man kann zwar damit leben, denn die bekannten Chip-Fehler wurden so gut wie möglich glattgebügelt; trotzdem ist gerade bei sehr langsamem Verlauf deutlich erkennbar, daß es sich nicht um ein völlig homogenes "Durchsichtiger-Werden" handelt, sondern die Computerstanze erst etwas dunkler und dann transparent wird, wobei auch die Farben nicht hundertprozentig neutral bleiben. Minuspunkt Nummer 2. Da die Lösung des Problems eine reine Kostenfrage sein dürfte, wäre mein Vorschlag, das Digi Gen 2 zumindest optional mit einer Baugruppe "Digitales Fading" auszustatten.



Stanzen "verkehrtrum": Mit der Luma-Key-Option lassen sich Teile des Videobildes durchsichtig definieren, sodaß z.B. Personen live vor einem Amigagrafik-Hintergrund agieren können.

Fazit

Will man die beschriebenen Leistungen endgültig werten, muß man den Preis wissen: 1598.— soll das Digi Gen kosten. Das wäre ohne seine spektakulären Features wie "zweiter Rechner" und "Luma-Keying" normal zu nennen; inclusive dieser exklusiven Optionen ist der Preis äußerst attraktiv - um es vorsichtig zu formulieren. Da auch die Qualität so ist, daß ich dem Digi Gen 2 meine Camcorderkassetten ohne weiteres "anvertrauen" würde, lautet mein Urteil: "Sehr empfehlenswert".

Peter W. H. Arnold



Von der *Feder* zum Laser

Vor nicht allzu langer Zeit zeigte sich der Druckermarkt für den Heimanwender übersichtlich. Es gab Typenraddrucker, 9-Nadler und für den besser ausgestatteten Geldbeutel 24-Nadeldrucker. Tintenstrahl- oder gar Laserdrucker waren für den Normalsterblichen nicht bezahlbar. Doch das Bild hat sich gewandelt: Heute bestimmen letztere das Erscheinungsbild. Dazu beigetragen haben die Wünsche der Anwender nach immer besserer Qualität und nicht zuletzt die generell gefallenen Preise der Computertechnik. Doch worin liegen nun die Unterschiede zwischen den einzelnen Geräten und welcher Drucker ist für wen am geeignetsten?

Das Hauptanwendungsgebiet eines Computers dürfte die Textverarbeitung sein. Neben einem guten Schreibprogramm spielt dabei die Wahl des Druckers eine entscheidende Rolle, um optimale Ergebnisse zu erreichen. Worin die Unterschiede zwischen den einzelnen Druckverfahren bestehen, und worauf Sie beim Kauf achten sollten, wollen wir Ihnen jetzt zeigen.

Jedes Zeichen besteht aus einzelnen feinen Punkten. Betrachten Sie einmal den Bildschirm mit einer Lupe - Sie werden feststellen, daß jeder Buchstabe aus kleinen Punkten zusammengesetzt ist. Ebenso bauen Drucker das Bild auf, eine Ausnahme machen die Typenraddrucker. Hier hat jedes Zeichen seinen eigenen Typenstößel. Den Vorteil des qualitativ hochwertigen Textausdruckes erkauft man sich jedoch mit dem nicht veränderbarem Schriftstil und den nicht vorhandenen Grafikfähigkeiten. Doch Typenraddrucker gehören eigentlich der Vergangenheit an. Doch zurück zum Punktausdruck: Die Qualität des Ausdruckes wird bestimmt von der Anzahl der Punkte auf einer bestimmten Fläche. Den Fachbegriff nennt man Druckdichte. Gebräuchlichste Maßeinheit ist dpi(Drops per Inch); was nicht anderes bedeutet als Punkte pro Zoll. Währenddessen ältere Nadeldrucker nur 72 dpi erreichten, sind heute 600dpi bei den Laserdruckern möglich (siehe Bericht auf Seite 20).

Prinzipiell müssen wir noch unterscheiden, wie der Ausdruck entstanden ist: Zeilenweise oder Seitenweise. Nadel- und Tintenstrahldrucker bringen den Text (oder die Grafik) zeilenweise zum Ausdruck. Der Druckkopf fährt also ein- oder mehrmals über das Papier, um eine Zeile zu drucken. So entsteht mehr oder weniger langsam die gesamte Seite. Bei qualitativ nicht so hochwertigen Modellen können Sie das speziell beim Grafikausdruck auch sehen, denn nicht jeder Drucker vermag eine genaue Plazierung jedes Zeilenanfanges zu vollbringen. So sind manchmal die Zeilen ganz leicht verschoben, doch wie gesagt, dies trifft nur auf sehr preiswerte und ältere Modelle zu. Laserdrucker jedoch bauen die Seite zuerst im Speicher auf und drucken diese dann mit einem Mal aus. So wird Ihnen deutlich, warum die Zeit zwischen dem Druckbefehl und dem Beginn eines Ausdruckes manchmal recht lang sein kann. Es gibt aber noch andere Unterschiede in den Druckverfahren. Nadeldrucker und Typenraddrucker drucken nach dem Impactverfahren. Das bedeutet nichts anderes, als das eine Nadel (oder eine Type) gegen ein Farbband schlägt und dieses dann auf das Papier drückt. Es ist also möglich Durchschläge zu bedrucken. Dies ist wohl einer der Hauptgründe, warum Nadeldrucker demnächst nicht vom Erscheinungsbild der Computerwelt verschwinden werden, denn Durchschläge sind im Büro unerläßlich. Im Gegensatz dazu kann man Tintenstrahl- oder Laserdruckern keine Durchschläge bedrucken, da ja kein mechanisches Teil auf das Papier drückt. Laserdrucker projizieren den Ausdruck auf eine geladene Trommel, die dann den Tonerstaub an den Stellen aufnimmt, die später schwarz sein sollen. Dieses Bild wird auf das Papier gerollt und fixiert. Bei den Tintendruckern sieht das Funktionsprinzip hingegen in etwa so aus, daß Tausende kleine Düsen bereitstehen und diese je nachdem ob ein Punkt entstehen soll oder nicht, einen Tropfen Tinte auf das Papier spritzen.

Nun soll Ihnen dieser Bericht nicht bis in kleinste Detail erklären, wie jeder Drucker funktioniert, sondern Ihnen praktische Tips zum Druckerkauf geben. Ein wichtiger Kaufaspekt ist sicherlich der Preis. Für den schmalen Geldbeutel bietet sich der 9-Nadeldrucker an. Für 300,- DM bekommen Sie ein Gerät, mit dem Sie durchaus Briefe für den Privatbereich drucken können. Auch für Listings eignen sich solche Geräte. Um jedoch eine Bewerbung oder eine

hochwertige Grafik zu drucken, sind die 9-Nadler nicht mehr zeitgemäß. Da rückt sich der 24-Nadeldrucker ins Licht. Auf demselben Prinzip beruhend, liefert er durch seine höhere Auflösung wesentlich bessere Ergebnisse. Seinen Ausdruck können Sie teilweise von dem eines Laserdruckers kaum unterscheiden. Außerdem haben Sie den Vorteil eines möglichen Farbausdruckes. Ab 500,- DM erhalten Sie einen modernen 24-Nadeldrucker. Für alle Nadeldrucker gelten Attribute wie Robust und Wartungsarm. Als Verschleiß kommt eigentlich nur das Farbband vor.
Der Druckkopf ist sehr robust und sollte einige Jahre halten.
Als Alternative zum eben genannten 24-Nadler stellt sich der Tintendrucker vor. Auch diese Drucker zeigen ein sehr gutes Druckbild und können Farbausdrucke erzeugen. Als positiv gilt zu vermerken, daß sich seine Geräuschkulisse doch erheblich zu den Nadeldruckern unterscheidet und somit auch nächtlichem Arbeiten daheim nichts mehr im Wege steht! Bei preiswerten Bubblejet-Druckern fällt eines jedoch auf: Ist der Tintenbehälter leer, muß zumeist der komplette Druckkopf gewechselt werden. Da ein Bubblejet auf Thermo-Basis arbeitet, also Thermoelemente kleinste Bläschen erzeugen, die dann auf das Papier gespritzt werden, verschleißt der Druckkopf relativ schnell. Somit bleibt Ihnen nur übrig, den kostenintensiven und umweltschädigenden Weg des Komplettwechseln's zu gehen. Bei den in der Anschaffung teureren Piezo-Drucker gibt es solche Probleme nicht. Sie beruhen auf dem Prinzip, daß ein Piezo-Kristall sich durch Anlegen einer elektrischen Spannung verformt und somit der Tintentropfen auf den Weg gebracht wird. Einen weiteren Vorteil bieten Piezo-Tintendrucker:
Durch das Verändern der elektrischen Spannung kann man in gewissen Grenzen die Punktgröße steuern. Im übrigen sind diese Drucker etwa fünfmal schneller als die BubbleJet's. Für den anspruchsvollen User, der große Mengen von Ausdrucken benötigt, lohnt sich die Anschaffung eines Laserdruckers. Diese bestechen durch ihre hohe Auflösung und Geschwindigkeit. Desweiteren können viele Modelle die Druckersprache PostScript interpretieren, so daß auch Dateien von anderen Rechnern (Apple, Atari, MS-DOS) ohne eine umständliche Umrechnung ausgedruckt werden können. Heute bietet nahezu jede Textverarbeitung oder jedes DTP-Programm eine Ausgabe in PostScript. Nachteilig ist der hohe Anschaffungspreis (ab 2000,- DM) und hohe Wartungskosten. Mit dem Tausch eines (natürlich nicht vorhandenen) Farbbandes ist es nicht getan. Als Randgruppe treten die Thermodrucker in Erscheinung.

Thermoreaktionsdrucker bedrucken durch einen Thermokopf Spezialpapier. Diese Drucker sind sehr einfach und robust aufgebaut und eignen sich speziell für den Einsatz an tragbaren Computern. Nachteilig wirkt sich hier natürlich die Benutzung des teuren Spezialpapiers aus. Thermotransferdrucker arbeiten nach einem ähnlichen Prinzip, nur das hier ein spezielles Farbband zwischen Thermokopf und Papier sitzt.
Dieses ist mit einer speziellen Farbe benetzt, die sich beim Druck sofort vollständig verbraucht, so daß das Farbband nur einmal durchlaufen darf. Farb-Thermotransferdrucker bieten zur Zeit die höchste Qualität auf dem Gebiet des Farbdruckes. Die Bilder sind von solcher Güte, daß sie nicht von Druckereibildern zu unterscheiden sind. Diese Geräte sind aber für den Heimanwender kaum interessant - die hohen Anschaffungs- und Betriebskosten sprechen dagegen.

Jens Tillack

Entscheidung für . . .

Spiele-Ecke

Spielesammlung

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen.

Eine Spielesammlung der Extraklasse! Hier ist für jeden etwas dabei, ob Action-, Strategie- oder Gesellschaftsspiel - ein Muß für jeden Spielefan! Imperium Romanum ist ein Strategiespiel für 2 Spieler, Pythagoras eine tolle Handelssimulation für 1-4 Spieler, Tetris - bekanntes Spielprinzip mit 2-Spieler-Modus, Faxen ein lustiges Puzzlespiel, Ball + Pipes eine besondere Variante von „Vier gewinnt", Hiruris ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art, Blox ordnen Sie herabfallende Steine, Spacebattle ein Ballerspiel, Drive Wars ein weiteres Ballerspiel, Disc Glücksspielsimulation, Clowyns ein deutsches Textadventure, Drip ein besonders gutes Actionspiel, Mykene spannendes Strategiespiel, Roll On tolles Labyrinthspiel, Obsess eine weitere besonders gute Tetris-Variante, Paranoids ein lustiges Gesellschaftsspiel, SYS Labyrinthspiel mit lustiger Spielidee, Miniblast ein Helicopter-Spiel, Car ein Autorennspiel. Hubert, lustiges Hüpfspiel, Glücksrad bekanntes Quizspiel, Hearts + Spades tolles Kartenspiel. Diese Spielesammlung mit allen aufgeführten Spielen kostet.

nur **DM 39,-**

Gesellschaftsspiele

Diese Sammlung enthält einige Computerumsetzungen bekannter Gesellschaftsspiele: Risk, Monopoly, Halma, Mensch ärgere Dich nicht, Skräbel, Spiel des Wissens.

Komplett nur **DM 39,-**

Managerspiele

Bei diesen Spielen ist Management gefragt: Fußballmanager, Eishockey-Manager, Broker, Trucking (Speditionsspiel)

Komplett nur **DM 26,-**

Strategiespiele

Eine Spielesammlung für Hobbystrategen bestehend aus: Feldherr, Emporos, Kaiser II, Imperium, Hanse, Kampf um Enador,

Komplett nur **DM 29,-**

Quiz + Glücksspiele

Diese Spielesammlung besteht aus folgenden Programmen: Roulette, Lucky Loser, Tumbler Street, Space Poker, Hangman-Spiel und Glücksrad.

Komplett nur **DM 29,-**

Kartenspiele

Eine tolle Sammlung für alle Kartenspielfreunde bestehend aus: Skat, Black Jack, 17 + 4, Klondike, Kings, Korner, Videopoker und Partience.

Komplett nur **DM 19,-**

Sportspiele

Die Spezialsammlung für Sportsfreunde: Gronk-Autorennen, Go-Kart-Rennspiel, Tennis, Downhill-Ski, Billard.

Komplett nur **DM 29,-**

Lernen mit Erfolg

Schulpaket

Das umfangreiche Lernpaket nicht nur für Schüler! Chemie: Elemente das Periodensystem, Moleküldatenbank mit grafischer Darstellung, Mathematik: R.O.M. umfangreiches Mathematikprogramm, Mandelbrot Apfelmännchengrafiken, Physik: Abacus umfangreicher Elektronik-Grundlagenkurs, Fields elektrische Felder, Sprachen: Perfect English und Latein zwei Vokabeltrainer Allgemein: Schreibkurs Maschinenschreiben, Quizmaster Abfragespiel mit Editor für eigene Fragen, Stundenplan-Designer Stundenpläne erstellen. Alle Programme komplett deutsch. Komplettpreis für alle Programme

nur **DM 39,-**

Englischpaket

Ein tolles Englischkomplettpaket bestehend aus: Vokabellernprogramm, Wörterbuch und Übersetzungsprogramm

nur **DM 19,-**

Geopack

Eine tolle Spezialsammlung für Erdkundebegeisterte bestehend aus: Worldmap, Drawmap, Klima, Road Route

DM 19,-

Super-spiele

Gamepack 100

Der große Spielespaß für die ganze Familie! Ob Action, Geschicklichkeit, Strategie, Denkspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - hier ist für jeden etwas dabei: Eine kleine Auswahl von 100 ausgesuchten Public-Domain-Spielen für alle Amiga-Spielefans: ChinChallenge asiatisches Brettspiel, Emporos Strategiespiel, Handel Handesl-Simulation, Imbiss leiten Sie einen Imbiss-Stand, Knittel der Klassiker, Manko Brettspiel mit Supergrafiken Pac-Man-Spiel, Parahoids lustiges Gesellschaftsspiel, Phythagoras Abenteuerspiel, Q-Bert Hüpfspiel, Quiz-Wiz Quiz-Spiel, Schiffe versenken ein weiterer Klassiker, Sokosky Labyrinthspiel, Tal der blauen Steine Abenteuerspiel, Xytronics Weltraumhandelssimulation. 100 PD-Spiele zum

Komplettpreis von DM 99,-

Wir sind Amiga VIP-Partner
Alle Paketangebote für alle Amiga-Modelle (A3000 auf Anfrage)

... die richtige Software

und mehr Spaß und Erfolg am Amiga

Wir sind Amiga VIP-Partner

Alle Paketangebote für alle Amiga-Modelle (A3000 auf Anfrage)

Das bieten wir
- geprüfte 3.5 Disketten
- auf Viren geprüfte 3.5 Disketten
- auf Viren geprüfte Disketten
- versandgerechte Verpackungen
- Einsteigerdiskette mit Tips und Tricks sowie Anti-Virus-Programm liegt jeder Bestellung bei

PUBLIC DOMAIN
SHAREWARE
LOW-COST-SOFTWARE

Heim-Serie

Heimbüro

Das Anwenderpaket für alle, die mehr wollen als nur Spielen: Erledigen Sie schnell und einfach alle Schreib- und Verwaltungsarbeiten mit Ihrem Amiga: Buchhaltung, Girokontenmanager, Haushaltsbuch, Textverarbeitung mit Adressverwaltung, Briefkopfdruck mit Text-ED, Überweisungsdruck sowie zig verschiedene Dateiverwaltungen und Texttools zeichnen diese Sammlung aus.

Komplettpreis nur **DM 49,-**

Hobby- + Heim-Paket

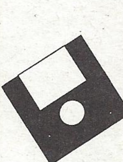
Diese neue Spezialsammlung aus unserer Heimserie enthält folgende Programme: Lottoprogramme, Sternenhimmel, Biorhythmus, Charaktertest, Kalorienwache, Einkaufsplan, Bücherdatei, Videoverwaltung und Musikdatei.

Komplettpreis **DM 49,-**

Heimdruckerei

Das ideale Paket zum Erstellen von Drucksachen aller Art: Amiga-Fox PD-DTP-Programm, Printstudio. Universaldruckprogramm mit Hard-Copy-Funktion, Typographer Font-Editor der Spitzenklasse, Superprint und Banner zwei tolle Schriftband Druckprogramme sowie weitere Druckhilfen, Malprogramme und Zeichensätze **Jetzt neu !!!** inklusive Crazy-Paper, dem lustigen Computerpapier (mit Nachbestellmöglichkeit). Das Paket für Hobby-Drucker zum

Komplettpreis von **DM 49,-**



Hit

Top 100

Die große deutsche Public-Domain-Sammlung

100 ausgewählte PD-Programme - die ideale Grundausstattung für jeden Amiga 500 / 1000 / 2000-Besitzer! Alle Programme sind in der Regel problemlos zu starten und haben, sofern eine Anleitung vorgesehen ist, deutsche Beschreibungen! Hier ein Auszug aus dem Komplettpaket: **Da Vinci** ein erstklassiges Malprogrammm, **Business-Paint** Daten grafisch darstellen, Geo Erdkunde, Analysis Funktionen berechnen, **Video Videoverwaltung, AmiDat** Dateiverwaltung, **Power Packer** Programme komprimieren, Diskspeed Geschwindigkeitstest, Rechentrainer Lernprogramm, **Boulder** kennen Sie Boulder Dask?, **Roll On** ein tolles Geschicklichkeitsspiel, **Lucky Loser** Geldspielautomat, **Berserker** optimaler Virenkiller, **Dir Utility** vereinfacht den Umgang mit dem CU, Diskcat katalogisieren Sie Ihre Disketten, Disk-Label-Druck Labels drucken, **Pit Dry Gen** erstellen Sie Ihren Druckertreiber, **Drip** das absolute Superspiel, **Maze Man Pac Man-Spiel, Noch Eins** ein tolles Breakout-Spiel, **Ahoi!** Schiffe versenken, **MS-Text** leistungsfähige Textverarbeitung, **Elements** das Periodensystem, **SD-Backup** Festplattensicherung, **Professionel D** eins der besten Kopierprogramme, **PCopy** ein weiteres Kopierprogramm,
GPrint ein Grafikdruckprogramm, **Steinschlag** Tetris-Variante, **3D-Labyrinth, Exyptian Run** ein interessantes Actionspiel, **Icon Assembler** eigene Icons erstellen (bewegt), **Pointer-Animator** erstellen Sie einen bewegten Mauszeiger, **Fast Disk** optimiert Disketten, **Mastermind** das bekannte Spiel, **Chess** Schachspiel, **Boot** Intro Bootblock-Laufschrift, **WB-Pic** Bilder als Workbenchhintergrund, **Deluxe** Hamburger lustiges Ballerspiel, **Mega** WB Riesen-Workbench, **Sonix-Musik** und weitere 60 Programme aus allen Bereichen!
100 Programme mit deutschen Anleitungen

nur **99,-**

Tools

Labelpack

Druckprogramme für Etiketten aller Art mit Text und Grafik: z.B. Disketten, Dias, Adress, Kassetten usw.

Komplettpreis **DM 19,-**

Toolpack

Diese Sammlung bietet Ihnen alle nützlichen Hilfen, die Sie bei der täglichen Arbeit mit Ihrem Amiga benötigen: Anti-Virus, Kopierprogramme, Diskettenverwaltung, CU-Hilfen, Anti-Guru, Diskdoktor, Intromaker.

Komplettpreis nur **DM 39,-**

Patrick Pawlowski Software Service
Kiefernweg 7, 2177 Wingst
Tel. 04777/8356 Fax 04777/435

Bestellen Sie einfach mit dem Bestellcoupon oder formlos per Brief oder Postkarte. Sie können Ihre Bestellung selbstverständlich auch telefonisch oder per Fax aufgeben. Die Angebote sind freibleibend. Druckfehler und Irrtum sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt schnellst-möglich per Post. Versandkosten: Vorauskasse (bar oder Scheck) DM 5,00, Nachnahme DM 8,00. Die Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorauskasse zzgl. DM 15,00 möglich!

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem Sortiment:
(bitte ankreuzen)

- ❑ Gamepack 100
- ❑ Heimbüro
- ❑ Managerspiele
- ❑ Spielesammlung
- ❑ Musikpaket
- ❑ Schulpaket
- ❑ Hobby+Heim-Paket
- ❑ Gesellschaftsspiele
- ❑ Heimdruckerei
- ❑ Labelpack
- ❑ Geopack
- ❑ Toolback
- ❑ Top 100
- ❑ Englischpaket
- ❑ Strategie
- ❑ Quiz+Glücksspiele
- ❑ Kartenspiele
- ❑ Sportspiele

- ❑ Ich bezahle per Vorauskasse
- ❑ Ich bezahle per Nachnahme

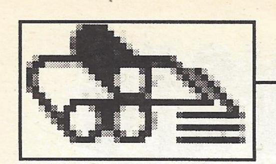
Außerdem erhalte ich die Einsteigerdiskette mit Anti-Virus-Programm sowie Ihren gedruckten Katalog !

Name: ____________________

Straße: ____________________

Ort: ____________________

Datum: __________ Unterschrift: __________







CITIZEN



240 C

DER LEISETRETER

Mit dem 240-C versucht die Firma Citizen nun , den Erfolg des Vorgängermodells 24e fortzusetzen .

Beschäftigen wir uns erst einmal mit den technischen Daten . Die Gehäuseabmessungen betragen 136 x 405 x 320 mm , wobei daran zu denken ist , daß der Anschlußstecker für die Schnittstelle an der rechten Seite etwas weiter hervorsteht . Da sich der Netzschalter auf der linken Seite befindet , sollte man beim Aufstellen also genügend "Luft" auf beiden Seiten lassen . Apropos Schnittstelle - diese ist optional d.h. man kann bei der Bestellung zwischen praller und serieller wählen . Einzelblätter werden halbautomatisch eingezogen , ein vollautomatischer Einzug ist jedoch nachrüstbar . Ausgeliefert wird der 240C mit einem Bandschubtraktor , welcher jedoch mit wenigen Handgriffen zum Zugtraktor umgebaut werden kann . Da eine Papierparkfunktion mit eingebaut ist , braucht beim Wechsel von Einzelblättern zum Endlospapier und umgekehrt das Endlospapier nicht ein- und ausgefädelt werden . Endlospapier kann dabei von Hinten oder von Unten (bei Verwendung eines Druckerständers) zugeführt werden. Das größte Blattformat für den 240C ist DIN A4

Der Citizen 240C bietet drei Emulationsmöglichkeiten : IBM Proprinter , Epson LQ und NEC P20 . Für den Amiga mit Standardworkbench bietet sich der Epsonmodus an (Druckertreiber auf Epson LQ einstellen) , da dieser alle Möglichkeiten des Citizen ausnutzen kann , während bei den anderen Abstriche gemacht werden müssen . Die Vor- und Nachteile sind im umfangreichen Handbuch ausreichend erklärt . An Schriften bietet der 240C 9 LQ-Schriften , von denen 2 Skalierbar sind und zwar von 8 bis 40 Punkten Höhe . Dies hat den Vorteil , daß bei Großbuchstaben der Treppeneffekt an den Kanten vermieden wird . Zusätzlich stehen noch zwei Schnellausgabeschriften , "Draft" und "High Speed Draft" genannt , zur Verfügung . Durch zukaufbare Fontkarten kann die Auswahl an Schriften jederzeit vergrößert werden , wobei jede Karte mit ca. 130 DM zu Buche schlägt . Der Puffer hat "von Haus aus" eine Größe von 4 KB , wobei auch dieser bis auf 128 KB aufgestockt werden kann . Soweit die technischen Details , kommen wir nun zur Bedienung .

> ***Positiv :***
> ***Sehr leiser Ausdruck***
> ***Sehr gute On-Line Benutzerführung***
> ***Quarter-Funktion***
> ***Papierpark-Funktion***
> ***Vier Makros Speicherbar***
>
> ***Negativ :***
> ***Gelegentlicher Papierstau durch fehlende Führungshilfe***

Packt man den Drucker zum erstmals aus , so hält man ein in Plastik eingeschweißtes Farbband (nur bei Farboption) und den Schrittmotor für die Steuerung des Farbbandes in der Hand.

Will man also in Farbe drucken , so muß zuerst die Steuereinheit installiert werden . Dank der genauen Anleitung ist dies selbst für den Laien nur eine Sache von 2 Minuten . Genau so einfach ist das Einsetzen des Farbbandes zu bewerkstelligen . Hat man diese Prozedur hinter sich gelassen , kann der Drucker in Betrieb genommen werden . Hierbei offenbart sich die Einfachheit der Bedienung , denn statt schwer zugänglicher DIP-Schalter werden alle Einstellungen über vier Taster erledigt , die je nach Stellung des danebenliegenden Schiebeschalters diesen Tastern unterschiedliche Funktionen zuweisen . So ist also jede Taste vierfach belegt . Ein über diesen Tasten liegendes LC-Display gibt dabei Auskunft darüber , welche Einstellungen gerade Möglich sind . Darüberhinaus erscheinen in einem Sichtfenster neben

den Tasten je nach Stellung des Schiebeschalters Kurzinfos,die den gerade gewählten Modus anzeigen , wobei jeder Modus noch farblich unterlegt ist . Wartet man ein paar Sekunden , ohne eine Taste gedrückt zu haben, so erscheint im Display eine Laufschrift, welche weitere Bedienungshinweise gibt . Die Sprache der Laufschrift und der Modusanzeigen sind frei wählbar , also auch in Deutsch möglich . Als zusätzliche Hilfe sind eine Schnellübersicht und eine Statusanzeige auf Knopfdruck ausdruckbar .
Im ONLINE-Modus kann man den Drucker On- oder Offline schalten , Endlospapier parken oder laden , Seitenvorschub auslösen , den Drucker in den Leisemodus schalten oder eins der vier möglichen Makros laden (dazu gleich mehr) . Im Quickmodus kann man schnell die Schrift , den Abstand der Zeichen oder die Druckfarbe ändern . Im Temporary-Modus hat man dieselben Wahlmöglichkeiten wie im Makromodus , jedoch sind alle Einstellungen nach dem Ausschalten des Druckers wieder verloren . Im Makromodus können alle Grundeinstellungen des Drucker verändert und gespeichert werden .
Alle Möglichkeiten hier aufzuzählen würde den Rahmen dieses Tests bei weitem sprengen, deswegen will ich hier nur das Wichtigste kurz vorstellen . Als erstes sollte man natürlich die Landessprache einstellen , damit die weitere Bedienung erleichtert wird . Wird die Softwaresperre eingeschaltet , so nimmt der Drucker z.B. von einer Textverarbeitung keine Befehle mehr an, welche die Schriftart, Seitenlänge , Randefinierung etc. verändert . Weiterhin kann die Emulation (siehe weiter oben) angewählt werden, sowie der Druckerinterne Zeichensatz (Umlaute im Deutschen, Akzente im italienischen u.s.w.) bestimmt werden. Im Envelope-Betrieb können Briefumschläge bedruckt werden, ohne das daß Farbband



Schlieren auf dem Papier zieht (bedingt durch die Papierstärke). Als Letztes möchte ich hier noch den Quartermodus anführen, welcher den Ausdruck so verkleinert , daß insgesamt vier DIN A4 Seiten auf eine Seite passen, so daß man einen groben Überblick über den endgültigen Ausdruck bekommt, ohne gleich vier Seiten verschwenden zu müssen .
All diese Einstellungen können dann als Makro gespeichert werden, welche dann beim nächsten Einschalten des Druckers sofort zur Verfügung stehen. Insgesamt sind vier Makros definierbar, man kann also auf Knopfdruck jede beliebige Einstellung in Sekundenschnelle aktivieren . Beim Einschalten des Druckers wird dabei automatisch immer das Makro 1 geladen, so daß man hier das am häufigsten gebrauchte Makro plazieren sollte. Welches Makro gerade aktiv ist , wird ebenfalls im Display angezeigt .
Daß der Citizen 240 C schon im Normalmodus leiser als seine Konkurrenten ist hat seinen Grund darin, daß die Nadeln im Druckkopf nicht senkrecht zueinander stehen, sondern wie Pfeile zur Seite angeordnet sind, also praktisch in dieser Form : < > . Dadurch werden beim Drucken des Buchstabens "I" zum Beispiel nicht alle Nadeln gleichzeitig abgefeuert, , sondern eine Nadel nach der Anderen. Das bringt schon eine erhebliche Geräuschreduzierung mit sich , aber wer es noch leiser mag , der kann ja den "LeiseModus" einschalten . Dadurch wird zwar die Druckzeit verdoppelt ., aber dafür ist der Drucker jetzt so leise , daß man selbst mitten in der Nacht noch Drucken kann , ohne daß die Nachbarn sich über nächtliche Ruhestörung beschweren (müßte selbst in Neubauwohnungen funktionieren ...) . Der Textausdruck ist gestochen scharf und macht jeder Schreibmaschine Konkurrenz , während sich beim Grafikausdruck hier und da noch leichte Streifenbildungen zeigen . Aber selbst bei größeren , einfarbigen Flächen sind diese nur minimal vorhanden . Mit Drucktools wie z.B. Turboprint professional kann man aber auch diesen Problemen beikommen. Das Handbuch ist , wie schon gesagt , sehr ausführlich und läßt keine Fragen offen . Sogar für die Ansteuerung des Druckers in BASIC wurde ein eigenes Kapitel reserviert . Sämtliche Emulationsmöglichkeiten werden bis ins Detail dargelegt und sogar eine Proportionstabelle der Zeichen fehlt nicht. Diese ermöglicht es, Textverarbeitungen wie z.B. Beckertext an die Proportionalschriften des Druckers anzupassen, damit der Ausdruck auch wirklich so aussieht wie auf dem Bildschirm .
Ein Kritikpunkt ist mir jedoch aufgefallen. Da nach der Führungswalze das Papier keine Führung mehr besitzt kann es schonmal zum Papierstau kommen. Dies passiert meistens dann , wenn das Endlospapier z.B. nicht sauber abgerissen worden ist und so eine schräge Abrissecke hat. Auch an der Oberkante verknickte Einzelblätter können schon mal hängen bleiben . M.U.

Fazit

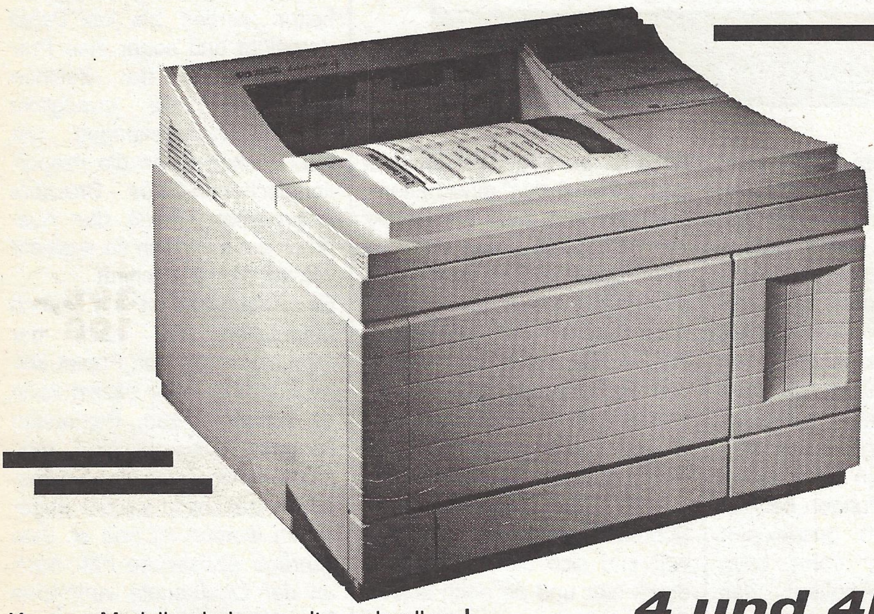
Der Citizen 240 C steht seinem Vorgänger in Nichts nach und wird so wohl auch ein voller Erfolg für Citizen werden . Der geräuscharme Ausdruck und seine komfortable , bedienerfreundliche Handhabung machen ihn zur ersten Wahl für alle , die für wenig Geld viel Leistung und Komfort haben möchten .

Hersteller / Informationen :
Citizen Computer Peripherals GmbH
Hanns-Braun-Sraße 50
D-8056 Neufahrn
Tel.: 08165/65091

Nummer IV lebt!

- Hewlett Packard -

LaserJet 4



"Le roi est mort: Vive le roi!" Der König ist tot: Es lebe der König! Diese leidenschaftliche Parole setzte Chateaubriand über eine Flugschrift, die er nach dem Tod Ludwigs XVIII. 1824 in Paris unter das Volk brachte. Rund 10 Jahre saß Ludwig auf dem Thron Frankreichs. Wesentlich kürzer fällt die Regentschaft des Paradepferdes HP-Laserjet III vom Markführer Hewlett-Packard im heißumkämpften Druckermarkt aus. Nach nur wenigen Jahren muß er das Zepter abgeben. Und die Konkurrenz kommt aus den eigenen Reihen. HP-Laserjet IV heißt der Umstürzler, mit dem der Hersteller ein völlig neues Druckzeitalter einläutet.

Kurze Modellperioden mit schnellen Wachablösungen sind in der betriebsamen Computerwelt nichts besonderes. Bereits bei der Vorstellung des Laserjet III, munkelte man in der Branche, daß der Druckerprimus an einer neuen Maschine tüftelt, die eine maximale Druckauflösung von 600 dpi bieten soll.
Wie fast immer ist an Gerüchten auch ein Fünkchen Wahrheit. Denn das Ergebnis liegt nun vor und kann sich wahrlich sehen lassen.
Das neue Flaggschrift verfügt nicht nur über diese hohe Auflösung, sondern bleibt preislich, und das ist sensationell, sogar noch unter der HP-III-Serie.

4 und 4M

HP stellt zwei Modelle mit der neuen Lasertechnik vor: den 4 und den 4M. Bei beiden handelt es sich um Laserdrucker, die auf RISC-Technologie (Reduced Instruction Set Computing) basieren. Der einzige Unterschied zwischen den beiden Geräten: der 4M verfügt über insgesamt 6 Megabyte Speicher und über das integrierte PostScript-Modul Level II.

Der HP-IV fällt zunächst durch seine neue Form auf. Positiv ist anzumerken, daß keine Teile über den Drucker hinausstehen und der Ein-und-Aus-Schalter endlich anwenderfreundlich an der Frontseite des Gerätes plaziert wurde. Mit einer Grundfläche von 42 x 40 Zentimetern nimmt der Drucker relativ wenig Platz weg. Zum weiteren Lieferumfang des Lasers gehört eine Papierkassette, die bis zu 250 Blatt aufnehmen kann. Kleine Details wirken durchdacht, wie beispielsweise ein an der Außenseite angebrachter mechanischer Hebel, der den ungefähren Füllstand der Papierkassette anzeigt. Abgerundet wird das Papiermanagement durch die in die Frontklappe integrierte Mehrzweckpapierzufuhr, die neben zusätzlichen 100 Blatt DIN-A4-Papier auch bis zu zehn Umschläge, Overheadfolien oder Etiketten verarbeitet.

Auch bei der Bedienung des Laserjet IV hat sich einiges getan: Bei der vierten Generation kommt nicht das bis dato verwendete LC-Display zum Einsatz, sondern man greift nun auf eine LED-Anzeige

Technische Daten:

Auflösung:	*600 x 600 Punkte pro Zoll*
Geschwindigkeit:	*8 Seiten pro Minute*
Druckersprache:	*HP PCL 5*
Schnittstellen:	*parallel/seriell*
Speicher:	*2 MB (Model 4M 6MB)*
Abmessungen:	*297 x 416 x 403 mm (B/H/T)*
Gewicht:	*16,8 kg*
Listenpreis:	*3800,-DM*

zurück. Die Druckermeldungen lassen sich auf dieser Anzeige wesentlich besser ablesen, als man das von den LC-Displays her gewohnt ist. Selbst starke Sonneneinstrahlung wirkt sich auf das Ablesen der Statusanzeige kaum negativ aus.
Zwei Schnittstellen sind von Haus aus eingebaut: eine serielle und eine parallele. Bei Bedarf kann eine weitere Schnittstelle installiert werden. Der HP-IV verfügt über eine “intelligente” Logik, die automatisch erkennt, welche Schnittstelle angesteuert werden muß. Es ist also ohne weiteres möglich, zwei Computer anzuschließen, einen über die parallele und einen über die serielle Schnittstelle. Bei der parallelen Schnittstelle handelt es sich um eine Bitronic-Schnittstelle, die einen Datentransfer von 156 Kilobyte pro Sekunde ermöglicht. Mit der als Option erhältlichen dritten Schnittstelle kann der Drucker auch in ein Netz integriert werden.

Neue Auflösung

Der HP-Laserjet IV präsentiert sich mit einer für Laserdrucker neuen Auflösung von 600 x 600 dpi. Somit werden also viermal so viele Druckpunkte auf einen Zoll gesetzt, als dies mit herkömmlicher Technik möglich ist. Normalerweise sind Druckauflösungen von 600 dpi oder mehr nichts Besonderes.
Am Markt existieren einige Add-on oder Add-in-Karten, die in Verbindung mit entsprechender Software aus einem ganz gewöhnlichen 300-dpi-Laserdrucker ein hochauflösendes Ausgabegerät machen. Allerdings sind diese Zusätze relativ teuer und aus diesem Grund für Privatanwender nahezu uninteressant. Das Druckwerk des HP IV, das vom renommierten Hersteller Canon stammt, produziert hingegen von Haus aus echte 600 Punkte pro Zoll und kann ohne zusätzliche Druckertreiber 300-dpi-Befehle in 600 dpi umwandeln. Diese hohe Auflösung erfordert natürlich einen entsprechend großen Speicher. Der Laserjet IV wird vom Hersteller deshalb mit einem Standard-Arbeitsspeicher von 2 MByte ausgeliefert. Für die meisten 600-dpi-Ausdrucke ist das ausreichend, zumal die implementierten Datenkomprimierungsfähigkeiten der erweiterten HP-PCL-5-Druckersprache die Datenmengen nicht ins Unermeßliche steigen lassen. Maximal läßt sich der HP-IV auf bis zu 34 MByte Arbeitsspeicher in 1-, 2- 4- und 8-MByte Schritten aufrüsten. Für den Speicherausbau können Standard-SIMMs herangezogen werden.
Doch allein mit der Aufrüstung des Speichers konnte dem Laserjet diese 600-dpi-Auflösung nicht entlockt werden. Die Feinarbeit funktioniert nur, weil auch der Toner entsprechend feiner wird. Auch dieses Problem konnte von Hewlett Packard bei der Entwicklung gelöst werden.

HoheDruck-Qualität

Nach dem Einschalten des Geräts fällt als erstes das relativ kurze Warm-up positiv auf. Bereits nach nur knapp 40 Sekunden ist der Drucker betriebsbereit. Das Canon-Druckwerk P-240 und der RISC-Prozessor 80960 von Intel sorgen für eine schnelle Druckausgabe. Der Hersteller gibt 8 Seiten pro Minute an. In der Praxis hat sich gezeigt, daß dieser Wert fast immer erreicht wird.
Die Qualität von Text- und Grafikdruck ist makellos und spricht für die Leistungsfähigkeit des HP-IV. Feine Linien, Füllmuster und Tiefenschwärzung sind optimal. Buchstaben erscheinen, auch bei großen Schriftgraden, mit echten Rundungen und Kanten. Auch Grafiken mit einer Auflösung von 600 Punkten pro Zoll gerieten hervorragend. Für die exorbitante Druckqualität zeichnet nicht nur Hewlett-Packards Druckertechnologie RET (Resolution Enhancement Technology) sondern auch der neue, speziell für diesen Drucker entwickelte Mikro-Toner verantwortlich.

Das extrem feine Tonermaterial, bei dem die Tonerpartikel etwa um 20 bis 30 Prozent kleiner als bei herkömmlichen Laserdruckern sind, verbessert das gesamte Schriftbild, da es zu einer geringeren Tonerstreuung auf dem Papier kommt. Das bereits vom Laserjet III bekannte RET-Verfahren, bei dem die Intensität des Laserstrahls beeinflußt wird, um eine höhere Auflösung zu erreichen sorgt dafür, daß der HP-IV fast schon in Satzbelichter-Qualität druckt. (HW)

Fazit

Der Hp-Laserjet IV ist ein Gerät mit innovativer Technik. Neben seinem schnellen 8-Seiten Druckwerk besticht der HP-IV vor allem durch die hohe Auflösung und die Bedienungsfreundlichkeit. Die sehr gute deutsche Dokumentation läßt kaum noch Wünsche offen. Allein die Ignoranz des Herstellers gegenüber anderen Computersystemen, die sich dadurch manifestiert, daß die beiliegende Software nur für PCs konzipiert wurde, gibt Anlaß zur Kritik. Utilities, wie eine Software-Hilfe auf 3 1/2" Disketten, die eine Schnelleinführung für den Umgang mit dem Drucker beinhaltet, sind nur auf einem PC nutzbar. Das ist zwar ärgerlich, fällt aber normalerweise kaum ins Gewicht, da die Software keinesfalls die verständliche Dokumentation ersetzen kann.
Besonders erfreulich für den Endkunden ist der vom Hersteller angekündigte Preis: Er wird in der Größenordnung des Laserjet III kalkuliert, der momentan bei einem Listenpreis von 3600 Mark liegt. Im Versandgeschäft wird das Gerät bereits heute für weniger als 3000,- DM angeboten. Mit dem HP-Laserjet IV hat Hewlett-Packard nicht nur einen neuen Standard gesetzt, sondern auch das Preis-/Leistungsverhältnis im Laserdrucker-Markt neu definiert.



CANON

Tintenstrahldrucker BJ 200

...ein Drucker für die Westentasche?

Der Tintenstrahldrucker BJ-300 von Canon hat im wahrsten Sinne des Wortes einen "kleinen" Bruder bekommen. Der BJ-200 ist mit Abmessungen von ca.35x20x17 Zentimetern und einem Gewicht von nur 3 kg ein echter Winzling.

Obwohl BJ-300 und BJ-200 von der Technik und von der Qualität des Ausdrucks grundsätzlich in vielen Punkten identisch sind, ist der BJ-200 nicht wie der BJ-300 für Endlospapier, sondern von vornherein ausschließlich für Einzelblätter ausgelegt. Der Einzug kann wahlweise manuell oder vollautomatisch geschehen.

Der Papierschacht faßt dabei bis zu 100 Blatt Papier normales 75 Gramm-Papier (Stapeldicke bis 1 cm) oder alternativ maximal 10 Briefumschläge. Das verwendete Papier darf nur wenig größer als DIN A4 sein und maximal 105 Gramm pro Quadratmeter wiegen. Um fertig bedrucktes Papier aufzufangen, kann vorne aus dem Drucker ein einfaches Papierfach herausgezogen werden.

Epson- u. IBM-kompatibel

Der BJ-200 besitzt eine normale parallele Schnittstelle und kann somit problemlos über ein Centronicskabel mit dem Parallelport des Amigas verbunden werden. Im Gegensatz zu den meisten Tintenstrahldruckern ist der Canon-Drucker nicht kompatibel zum HP-Deskjet. Stattdessen kann man mittels DIP-Schaltern, die leicht zugänglich unter einer Klappe oben auf dem Gerät verborgen sind, zwischen einer Epson LQ-510- und einer Canon BJ-10-Emulation, die weitgehend mit der des IBM Proprinter X24E/ XL24E identisch ist, auswählen.

Durch die Verwendung dieser beiden "altbewährten" Emulationen bleibt speziell für diese Drucker geschriebene Software weiter nutzbar. Zwar unterstützt mittlerweile jede neuere Anwendungssoftware Drucker mit HP-Deskjet-Emulation, aber eine Unterstützung von IBM- und Epson-Druckern bietet wirklich jedes Programm. Außerdem ist über diese Treiber der BJ-200 z.B. dazu in der Lage, genau wie seine Nadeldrucker-"Vorbilder" die druckerinternen Schriften "Condensed" auszudrucken. Mit einem HP-Deskjet wäre dies z.B. nicht möglich. Insgesamt besitzt der BJ-200 großzügige 50 KB Pufferspeicher. Ein Teil hiervon wird allerdings als Programmspeicher verwendet. Im BJ-10-Modus lassen sich jedoch immerhin 49 KB dieses Speichers als Eingangspuffer definieren. Da in diesem Modus lediglich zwei druckerinterne Schriftarten zur Verfügung stehen, ist diese Emulation besonders für den Ausdruck von Grafik zu bevorzugen. Im Epson-Modus stehen zwar nur maximal 11 KB für den Eingangspuffer zur Verfügung, dafür lassen sich jedoch einschließlich Draft acht verschiedene Schriftarten verwenden.



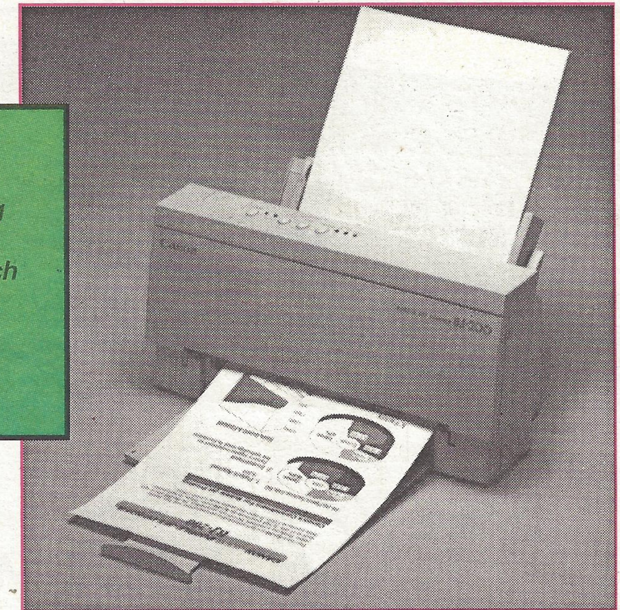
Positiv:
- Extrem leise
- 360x360 dpi Auflösung
- Kompaktes Design
- Vorbildliches Handbuch

Preis: ca.DM 849.-

Negativ:
- Druckerfonts nur über DIP-Schalter wählbar

CANON

BJ - 200



Schriftwahl nur über DIP-Schalter

Leider zeigt sich jedoch bei der Anwahl dieser unterschiedlichen Druckerschriften, daß der BJ-200 in erster Linie für den Ausdruck von Grafiken gedacht ist. Die internen Schriften lassen sich leider nicht über das Bedienfeld des Druckers sondern nur über die DIP-Schalter anwählen. Die Qualität des Ausdrucks kann jedoch komfortabel über die großen Tasten des Bedienfelds eingestellt werden. Der BJ-200 stellt außer einem Entwurfsmodus einen HQ- und einen Super-HQ-Modus zur Verfügung. Dabei werden in allen drei Modi überaus akzeptable Geschwindigkeiten erreicht. 248 Zeichen pro Sekunde werden bei 10 Zeichen pro Zoll im Draftmodus erreicht, im HQ- und SHQ-Modus sind es 173 bzw. 124 Zeichen. Desweiteren lassen sich über das Bedienfeld die Reinigungsfunktion für die Düsen sowie ein spezieller Modus für den Ausdruck auf Briefumschläge anwählen.

Über die DIP-Schalter läßt sich der Drucker außerdem auf ein bestimmtes Papierformat voreinstellen. Unterstützt wird das Format A4 sowie die amerikanischen Formate "Legal" und "Letter". Daß der BJ-200 unter anderem einen deutschen Zeichensatz besitzt, ist eine Selbstverständlichkeit. Um die Tinte auf das Papier zu bekommen verwendet der BJ-200 64 Düsen, die nach dem Bubblejet-Verfahren arbeiten. Diese Düsen sind in die Tintenpatrone integriert und werden mitausgetauscht, wenn die Patrone leer ist. Die Patrone faßt etwa 28g Tinte und ist mit einem einfachen Handgriff zu wechseln. Laut Handbuch sollen etwa 700.000 Zeichen, doppelt so viele im Entwurf-Modus, mit einer Patrone gedruckt werden können. Nach Schätzung der Handbuch-Autoren druckt ein durchschnittlicher Anwender diese Zeichenmenge in etwa 5 Monaten.

Auflösung 360x360 dpi

Eine besonders zu erwähnende Eigenschaft des BJ-200 ist die Möglichkeit, entsprechender Druckertreiber vorausgesetzt, Grafiken mit einer Auflösung von bis zu 360x360 dpi auszudrucken. Bisher war eine derartig hohe Druckauflösung in der Regel nur mit einigen 24-Nadeldruckern oder aber mit vergleichsweise teuren Laser-Druckern zu erreichen. Die meisten vergleichbaren Tintenstrahldrucker bieten hier nur 300x300 dpi. Ein weiterer Grund, seinen Nadeldrucker gegen einen Tintenstrahldrucker auszutauschen ist nach der hohen Druckqualität und der hohen Geschwindigkeit natürlich auch die enorm geringe Lautstärke, mit der letzterer zu arbeiten vermag. Mit 40-42 db(A) je nach Druckmodus gehört der BJ-200 zweifellos zu den leisesten Druckern, die derzeit verfügbar sind. Die wenigen Geräusche, die der Drucker dennoch verursacht, habe ich rein subjektiv als sehr angenehm empfunden. In Nachbarräumen war das Gerät während eines Ausdrucks nicht zu hören.

Beispielhaftes Handbuch

Der BJ-200 wird mit einem komplett deutschen Handbuch ausgeliefert. Mit 112 Seiten ist es recht umfangreich, aber sicherlich angemessen ausgefallen. Der Text ist leicht verständlich geschrieben und wird durch Abbildungen in größerer Zahl ergänzt. Auch an ein Glossar der Fachbegriffe sowie ein Schlagwortverzeichnis wurde gedacht. Etwas zu kurz kommen lediglich die Anwender, die Ihren Drucker selbst programmieren möchten. Das Handbuch enthält zwar eine komplette Befehlsübersicht sowie einige Beispiele in Basic, für weitere Informationen muß man sich jedoch über einen Canon-Händler zusätzlich das Programmierhandbuch zum BJ-200 besorgen.

Außerdem gibt es ein Praxis-Kapitel im Handbuch, daß anhand diverser Anwendungen die Einsatzmöglichkeiten des Druckers veranschaulicht. Leider beziehen sich sämtliche Beispiele in erster Linie auf PC-Anwendungen wie Word und GW-Basic, ein Problem, mit dem wir Amiga-Besitzer leider so gut wie immer konfrontiert werden.

Mir ist jedenfalls kein Druckerhandbuch bekannt, das sich auch speziell an Amiga-User wendet. Nichtsdestotrotz ist die Anleitung im Großen und Ganzen beispielhaft, so daß der Drucker auch Einsteigern keine großen Probleme bereiten sollte.

Praxis

In der Praxis ließ sich der Drucker problemlos über Epson- oder IBM- Treiber ansteuern. Unangenehm ist allerdings, daß der Treiber "EpsonQ" der Workbench 2.0 lediglich eine Druckdichte von maximal 360x180 dpi erlaubt. Abhilfe schaffte im Test der Treiber für die 24-Nadel-Drucker von "Star" (bei Firma Star für DM 5.- erhältlich). Es ist allerdings anzumerken, daß beim Ausdruck einer Grafik mit 360x360 dpi je nachdem wie farbintensiv das Bild ist, sich

das Papier aufgrund der vielen Tinte wellen kann. In der Praxis zeigte sich, daß zumindest beim Ausdruck von Text als Grafik aus einer Textverarbeitung heraus eine Druckdichte von 180x180 dpi mehr als ausreichend ist.

Im Vergleich zu anderen Tintenstrahldruckern haftete die Tinte des Canon-Druckers ausgesprochen gut. Obwohl spezielles Tintenstrahldruckerpapier natürlich die besten Ergebnisse lieferte, ließen sich auch mit äußerst preiswertem Kopierer-Papier beeindruckende Ausdrucke erstellen, insbesonders wenn die glatte Kopierseite des Papiers bedruckt wurde.

Steigern läßt sich die Druckqualität des BJ-200 noch durch Verwendung spezieller Drucker-Software. Da sämtliche mir bekannten Programme dieser Art wie z.B. "Turboprint" die Emulationen dieses Druckers unterstützen, ist prinzipiell jedes von ihnen für den Einsatz mit dem BJ-200 zu gebrauchen. Besonders vielversprechend scheint das gerade neu erschienene Programm "Studio" (ca.DM 110.-) zu sein. Meinen Informationen nach wird "Studio" von einigen Canon-Händlern zusammen mit dem BJ-200 zu einem recht günstigen Paketpreis angeboten.

Gute Papierführung

Lobend zu erwähnen ist außerdem, daß der Papiereinzug während der gesamten Testphase nicht ein einziges Mal einen Papierstau verursachte. Es kam noch nicht einmal vor, daß ein Blatt Papier schief eingezogen wurde. Auch die Fähigkeit dickeres Papier oder Briefumschläge einzuziehen wußte zu gefallen.

Ein wenig "wackelig" ist jedoch das ausziehbare Auffangfach geraten. Dennoch werden es gerade die User mir wenig Platz auf dem Tisch begrüßen, daß durch Einschieben des Faches der BJ-200 nur wenig Raum einnimmt. Da das Papier beim Canon-Drucker nicht einmal 90 Grad um die Führungswalze laufen muß, ist die Papierführung besonders beim Bedrucken von Klebeetiketten den meisten anderen Druckern, die das Papier um 180 Grad drehen, deutlich überlegen.

Interessant ist auch der Preis des BJ-200. Mit etwa DM 849.- zum Teil schon darunter, ist er in der gleichen Klasse wie der HP-Deskjet 500 einzuordnen.

Obwohl natürlich auch der HP 500 seine Vorzüge wie z.B. den relativ niedrigen Tintenverbrauch besitzt, bietet der BJ-200 in einigen Punkten wie Druckauflösung, Papiereinzug und der Ansteuerung über Epson- oder IBM-Treiber doch einiges mehr als das inzwischen schon leicht betagte "Standardgerät" unter den Tintenstrahldruckern.

Rein preislich betrachtet lohnt sich auch der Vergleich zu einem 24-Nadel-Drucker mit Einzelblatteinzug, der von der technischen Seite natürlich nur schwerlich mit einem guten Tintenstrahldrucker konkurrieren kann.

Die laufenden Kosten für einen Tintenstrahldrucker sind jedoch ein wenig höher als die für einen Matrixdrucker. Das größte Problem beim Betrieb eines Tintenstrahldruckers ist immer ein geeignetes Papier zu finden, das nicht zu saugfähig ist und somit die Tinte nicht zum Verlaufen bringt. In der Regel ist dieses Papier ein wenig teurer als einfaches Schreibmaschinenpapier. Es lohnt sich jedoch nicht, gerade beim Papier sparen zu wollen.
Die Druckergebnisse waren auch beim BJ-200 stark von der verwendeten Papiersorte abhängig.

Außerdem übersteigen die Kosten für die Tintenpatronen deutlich die eines Farbbandes bei einem Nadeldrucker. Die Ersatzpatronen für den BJ-200 werden schätzungsweise 30-40 DM kosten und öfter als ein Farbband auszuwechseln sein. Leider ist mir noch nicht bekannt, ob es bereits ein preiswertes Nachfüllpack für die Canon-Patronen gibt.

Kai Philippsen (kp)

AMIGA SPECIAL Bewertung

Dokumentation	Preis/Leistung
95%	90%
Bedienung	**Leistung**
95%	90%

Test sehr gut

Fazit

Mit dem Canon BJ-200 erhält der Käufer ein ausgereiftes Gerät für einen recht günstigen Preis. Druckqualität und Geschwindigkeit wissen zu überzeugen. Wer einmal mit diesem Gerät gearbeitet hat, wird auch den leisesten Nadel-Drucker als schrecklich laut empfinden. Das gelungene Handbuch macht den BJ-200 gerade auch für Einsteiger empfehlenswert. Einziger echter Minuspunkt ist, daß die Ansteuerung der druckerinternen Schriften nur umständlich über die DIP-Schalter erfolgen kann.

Aber in den meisten Fällen wird man auf diese Schriften gerne verzichten, wenn man eine Textverarbeitung besitzt, die es erlaubt, die Bildschirm- schriftart als Grafik auszudrucken. Für den Anwender, der vielleicht wenig Platz für seinen Drucker zur Verfügung hat und der auf größere Papierformate als DIN A4 sowie auf Endlospapier verzichten kann, sondern vorrangig Briefe und Briefumschläge sowie Grafiken drucken möchte, ist der BJ-200 eine ausgezeichnete Wahl.

Bezug:
Canon Deutschland GmbH
Hellersbergstr.2-4
4040 Neuss 1
Tel.: (02131) 125-0

Clarity - PAULAs große Schwester

Da Commodore sich auch bei den neuen Amigamodellen noch nicht dazu entschließen konnte, statt des alten 8 Bit Soundchips "Paula" einen neuen Soundchip mit 16 Bit Auflösung einzubauen, erfreuen sich 16-Bit-fähige Hardwaresampler immer noch größter Beliebtheit. Bislang waren solche Hardwarelösungen entweder nur als Steckkarte für die Modelle A2000, A2500 oder den A3000 und A4000 erhältlich und/oder einfach zu teuer für kleinere Heimanwendungen.

Doch dem kann abgeholfen werden, denn jetzt gibt es einen 16-Bit-Sampler mit integriertem MIDI-Interface von der Firma Microdeal der weit unter dem bisherigen Preisniveau solcher Erweiterungen liegt.
Die Hardware kommt leider nicht ohne Kritik davon, denn bei der Verarbeitung wurde doch hier und da ein wenig zu viel gespart. Auf der linken Gehäuseseite wurden zwei Flachbandkabel herausgeführt, wovon ein Anschluß für den Parallelen und einer für den Seriellen Port gedacht ist. Kritikpunkt hier ist die fehlende Zugentlastung der Kabel, da diese nur durch eine einfache Gehäuseaussparrung herausgeführt werden. Durch plötzlich auftretende Belastung können so die Kabel direkt von der Platine abgerissen werden, oder ungünstigstenfalls sogar die Platine selbst beschädigt werden. Kritikpunktnummer zwei bezieht sich auf die Anschlüsse an der Frontseite. Hier stehen vier Cinchanschlüsse (je 2x in und 2x out) für das Klangsignal, sowie einmal ein MIDI-IN und ein MIDI-Out Anschluß zur Verfügung. Diese Anschlüsse sind auch auf der Platine aufgelötet und schauen ebenfalls nur durch eine Öffnung hervor. Sie sind also in keiner Weise zusätzlich mit dem Gehäuse verbunden, um mechanische Belastungen abzufangen. Mit etwas "Geschick" kann man auch hier die Platine schnell beschädigen. Soviel zum äußeren Eindruck, kommen wir zur Software.



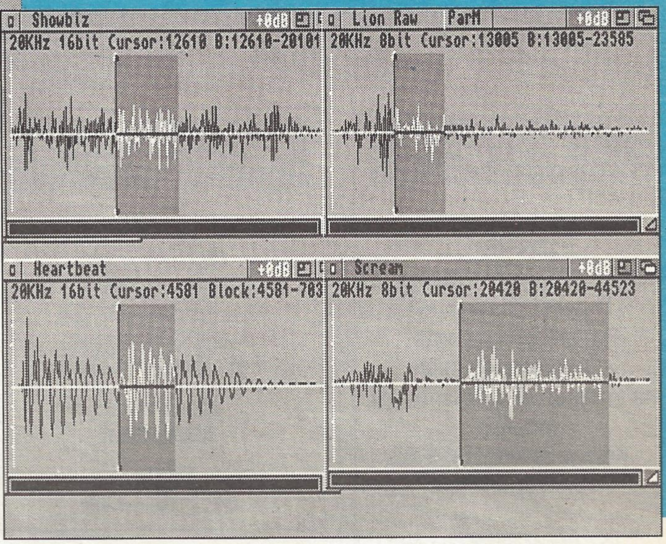
Der Käufer bekommt ein relativ dünn ausgefallenes Handbuch, das zudem noch in Englisch gehalten ist, sowie zwei Disketten. Auf der ersten Diskette befindet sich das Hauptprogramm plus zwei Demosamples (natürlich in 16 Bit), auf der zweten Diskette sind dann verschiedene Keyboardpresets (dazu später mehr) und eine Sequencerdemo enthalten. Ein Installationsprogramm für Festplattenbesitzer sucht man vergeblich, so daß hier alles von Hand umkopiert werden muß. Dabei ist doch gerade beim Samplen mit 16 Bit eine Festplatte fast schon ein MUß.
Nach dem Start des Programms öffnet sich erst einmal nur ein kleines, unscheinbares Kontrollfenster auf dem Workbenchscreen, über das man alle weiteren Aktionen aufrufen kann. Gesampelt werden kann, solange der Speicher ausreicht, man kann also beliebig viele Samples gleichzeitig im Speicher halten. Dabei wird jedem Sample eine eigenes Fenster zugeordnet, so daß an verschiedenen Samples gleichzeitig manipuliert werden kann. Über den Playbutton wird dann das Sample des gerade aktiven Fensters abgespielt. Beim Abspielen wird allerdings der Mauszeiger eingefroren, also ein Multitasking in Verbindung mit einem Sequencer wäre zur Zeit nicht möglich, aber vielleicht in einem zukünftigen Update...... Die maximale Samplingqualität richtet sich nach der vorhandenen Rechenpower. Auf einem 68000 Standardamiga erreicht man eine Rate von 32 KHz in Stereo und 44 KHz in Mono. Wer einen schnelleren Rechner besitzt (A1200) kommt bis auf 44 KHz

in Stereo und 54 KHz in Mono - das ist dann schon CD-Qualität. Aber auch auf einem normalen Amiga gerät der bisherige 8-Bit gewöhnte Anwender schon ins Schwärmen. Zur Aussteuerung des ankommenden Signals kann man über einen weiteren Button ein VU-Meter-Window aufrufen, welches ein herkömmliches Zeigerinstrument grafisch simuliert. Der normale Audioausgang des Amigas kann dabei zu Kontrollfunktion des eingehenden Signals genutzt werden. Zur Bearbeitung der Samples stehen die inzwischen bekannten Funktionen wie Schneiden, Mischen, Einfügen usw. zur Verfügung. Eine Zoomfunktion und eine Loopfunktion gehören ebenfalls zum Befehlsumfang.

CD-Qualität

Ein weiteres Plus ist die Möglichkeit, 16-Bit-Samples zu 8-Bit-Samples umrechnen zu lassen, so daß diese in den gängigen Musikprogrammen (Oktalyzer, Startrekker, Protracker etc.) verwendet werden können. Ein auf 8 Bit herunterkonvertiertes Sample hat nämlich eine immer noch bessere Klangqualität als ein Sample, daß von vornherein mit 8-Bit gesampelt wor den ist. Um dem Ganzen noch ein "Sahnehäubchen" aufzusetzen, kann jedem Sample eine Taste z.B. des Zehnerblocks oder der Funktionstasten zugewiesen werden, damit wird die Nachvertonung des Urlaubsvideos zum Kinderspiel. Wer den eingebauten Sample-Sequencer benutzen will, sollte sich vorher einmal das mitgelieferte Beispiel auf der zweiten Diskette anhören. Dort wird nämlich eine kleine, musikalische Geschichte erzählt, in der ein Löwenbändiger während einer Vorstellung vom Löwen zum Nachtisch unter lautem Geschrei seitens des Verspeisten vertilgt wird, während die Kapelle lustig vor sich hinspielt, na denn Mahlzeit! In diesem Sequencer, der eigentlich kein echter Sequencer ist, werden Samples eingeladen, die dann später der Reihe nach abgespielt werden. Will man ein Sample mehrmals hintereinander abspielen, so genügt es, in einer dafür vorgesehenen Tabelle eine entsprechende Ziffer einzugeben. Auch ein Einfügen von Pausen während des Abspielens ist möglich, indem man einfach die gewünschte Länge der Pause im Format <Stunden-Minuten-Sekunden-Zehntelsekunden> eingibt. Eher eine Option für`s Auge ist die Fast-Fourier-Analyse eines Samples. Hier wird ein Sample in seine dreidimensionalen Bestandteile zerlegt und dann grafisch dargestellt. Das Ergebnis erinnert an eine mehr oder weniger stark zerklüftete Bergland schaft, je nachdem wieviel verschiedene Frequenzanteile im Sample enthalten sind . Sicher, für Mathematik- und Physikfreaks wird das Ganze sicher aufschlußreich sein, aber ich denke mal, für den überwiegenden Teil der Anwender ist es eben nur etwas für`s Auge, was aber nicht abwertend gemeint sein soll. Eine weitere Eigenschaft von Clarity sind die Echtzeiteffekte, natürlich ebenfalls in 16 Bit. Hier habe ich dann auch feststellen müssen, daß diese nicht ganz überzeugen konnten, da hier und da doch ein Rauschen oder klirren zu vernehmen war. Als Effekte wären vorhanden : Echo, Reverb, Flange, Chorus und Distortion. Erwähnenswert wäre noch die Option, ein Sample so abzuspeichern, daß es auch von anderer 16-Bit-Software gelesen wer den kann (z.B. Samplitude).

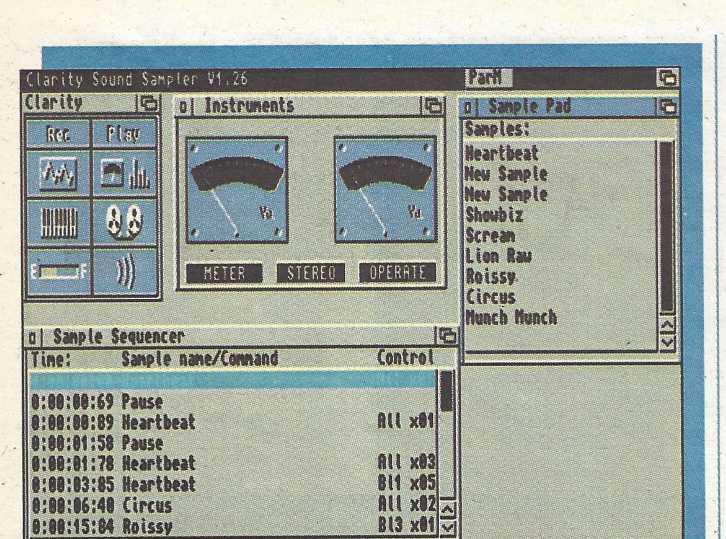
Schön für das Auge: Fast-Fourier-Analyse



Mehrere Samples auf einen Blick-das Aktivierte wird gerade bearbeitet.

MIDI-Funktionen

Kommen wir zu den MIDI-Funktionen. Hier gibt es auch gleich wieder etwas zu beanstanden. Mit nur einem MIDI-IN und einem MIDI-OUT Anschluß ist die MIDI-Option doch etwas mager ausgefallen. Ein zusätzlicher MIDI-THRU Anschluß wäre das Mindeste, was man verlangen könnte. Das war aber auch schon der einzige Kritikpunkt, alles Weitere ist schon eine kleine Sensation, zumindest in dieser Preisklasse. Clarity bietet nämlich zum Einen die Möglichkeit, ein Sample von einem Keyboard aus zu spielen, wobei dann das "Getippe" auf der Tastatur entfällt, was wiederum eine wesentliche Erhöhung des Spielkomforts bedeutet. Zum Anderen können solche Samples über die MIDI-Schnittstelle direkt an den Synthsizer geschickt werden, vorausgesetzt natürlich, man besitzt ein Samplingkeyboard oder ein Keyboard, welches mit digitalen Klängen arbeitet. Dabei geht das Handbuch auch auf Kompatibilitätsprobleme ein, wie sie z.B. mit dem SY-99 von



Info

Positiv :

Sehr leistungsfähige Software
- Datenaustausch mit Samplingkeyboards
- Sampleaustausch mit anderer 16-Bit Hardware möglich
- Konvertierung auf 8-Bit
- Günstiger Preis

Negativ :

- Mangelhafte Verarbeitung
- Kein Multitasking
- Kein MIDI-THRU
- Handbuch nur in Englisch

Bezugsquelle:

GTI

Österreich:
Intercomp
Heldendankstr. 24
A-6900 Bregenz
Tel.: 05574/47344

Hersteller:
Microdeal

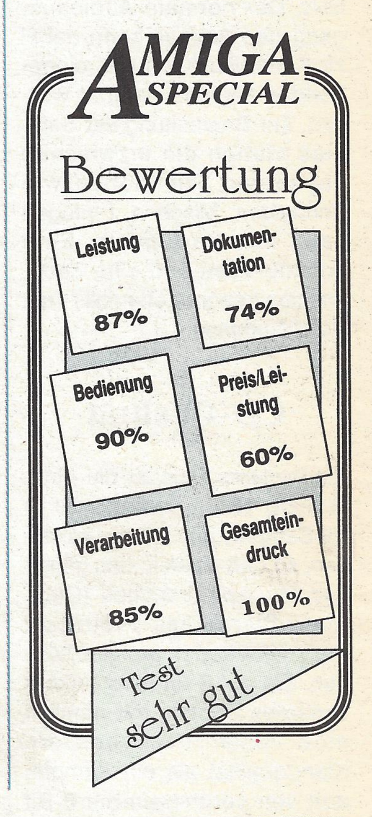
Preis:
ca. 350 .- DM

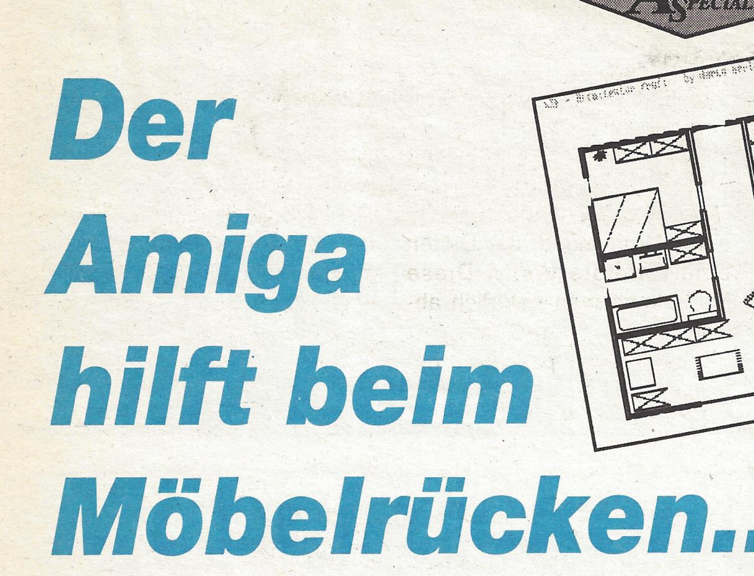
Yamaha auftreten können, und erklärt auch die Behebung dieser Probleme. Die zu Anfang angesprochenen, editierbaren Keymaps stellen praktisch eine Tastaturbelegung des Synthesizers dar. So kann man der ersten Oktave z.B. ein Geräusch zuweisen, der Zweiten einen Drumsound, der Dritten eine Panflöte u.s.w. Diese Maps kann man natürlich abspeichern, so daß man für jeden Synthi die passende Einstellung schnell zur Verfügung hat.

Fazit:

Es sei noch erwähnt, daß eine Festplatte empfehlenswert ist, wenn man sich auf Dauer mit dem Samplen von 16-Bit Daten beschäftigt, da diese doch recht viel Speicherplatz benötigen. Eigentlich schon überflüssig zu erwähnen, das ein gut ausgebauter Speicher ebenfalls von Vorteil ist, je mehr, desto besser. Das Gleiche gilt für die Rechengeschwindigkeit - eine Turbokarte holt erst die bestmögliche Qualität aus dem Sampler heraus, auch wenn die auf einem normalem Amiga erreichbare Qualität eines Samples bereits "PAULA" vor Neid erblassen lassen würde. Trotz der erwähnten Mängel ist Clarity sehr empfehlenswert, zumal zu diesem Preis zur Zeit nichts Vergleichbares auf dem Markt existiert. Wenn es bei der Hardware auch noch etwas hapert, die Software hat letztendlich doch durch ihre Vielfältigen Möglichkeiten und durch ihre Leistungsfähigkeit überzeugen können. Ich jedenfalls weiß jetzt schon, welches meine nächste Anschaffung sein wird.......

M. U.





Der Amiga hilft beim Möbelrücken...

Binnen weniger Wochen treten drei Programme an, die dem Amiga-Anwender beim Einrichten seiner Wohnung helfen wollen. Es muß also etwas dran sein an diesem Thema. Wir haben uns den jüngsten "Sproß" dieser Familie einmal angesehen, den Wohnraumdesigner...

Ich erinnere mich selbst noch recht düster: beim Einrichten der ersten Wohnung half damals ein Bogen Papier. Auf dem wurde der Grundriß der einzelnen Zimmer aufgezeichnet und dann mit Hilfe ausgeschnittener Modelle von Schränken, Tischen und Stühlen "eingerichtet".
Beim letzten Umzug ging es da schon komfortabler zu, aber zugegebenerweise nicht schneller: damals setzte ich DeluxePaint ein. Nun steht ein neuer Umzug zwar nicht an, aber alljene, die die Planung vor sich haben, sind zu beneiden: gleich drei Programme versprechen professionelle Hilfe beim Möbelrücken.

Was ist der Wohnraumdesigner?

Im Prinzip handelt es sich beim Wohnraumdesigner um eine Synthese aus einfachem (und spezialisiertem) CAD-Programm und einer Grafik-Software. Herausgekommen ist ein universellen Innenarchitekturprogramm.

Möbel können bequem mit der Maus definiert wird und in den ebenfalls frei festlegbaren Grundriß eingesetzt werden. Tja, und das ist das Ende der Papierschnipselplanung...

Die definierten Elemente können gespeichert werden - womit sich ein Archiv aufbauen läßt. Das Arbeiten mit dem Programm macht zweifellos Spaß, ist doch eine konsequente grafische Benutzeroberfläche verwirklicht worden.

Die wichtigsten technischen Daten in Kürze: die Zeichnungsgröße und der Maßstab sind beliebig wählbar.

Es stehen fünf Zeichenebenen und Farben zur Verfügung. Eine spezielle Ausdruck-Routine gewährleistet höchste Auflösungen. Vektorzeichensätze können genutzt werden. Es kann wahlweise mit MedRes- oder Interlace-Auflösung gearbeitet werden. Eine Grundausstattung an Elementen wird mitgeliefert.

Die Skalierung ist frei, eine Drehung der Möbel möglich. Die fertig erstellte Skizze der Wohnung kann als IFF-Grafik abgespeichert werden.

Das Programm arbeitet auf allen Amiga-Modellen, was mit Sicherheit heute keine Selbstverständlichkeit mehr ist. Empfehlenswert sind zwar 1 MB RAM, jedoch kann auch mit 512 KB RAM bereits gearbeitet werden.

Fazit

Der Anwender, der sich für ein Innenarchitektur-Programm interessiert, steht in diesen Wochen ganz zweifellos vor der Frage: welches Programm ist das Richtige? Der Wohnraumdesigner kommt mit einer auch für Einsteiger schnell erlernbaren Oberfläche daher, die einzelnen Funktionen werden bequem per Mausklick gesteuert. So ist der Ur-Sinn des Programms in der Tat blitzschnell zu verwirklichen: der Planung Ihrer nächsten Wohnung steht nichts mehr im Wege...

Preis: 69,-

Bezugsquelle:

Media GmbH
Waldweg 5 8999
Scheidegg 2

Österreich:
Intercomp
A.Mayer GesmbH
Heldendankstr. 24
A-6900 Bregenz

Steel Devils 171

NEU

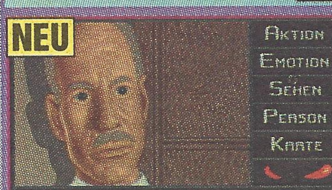


Riesige Kampfkolosse treten auf einer der 20 Schlachtfelder gegeneinander an. Nur der Bessere verläßt hier das Spiel als Sieger. Allerlei "High Tech" Waffen, Tarnmechanismen und Energiebooster stehen Ihnen in diesem Megahit zur Verfügung. Hinzu kommt noch, das der Gegner meistens fiese Minen gelegt hat. Das mitreißende Spiel mit fesselnden Soundeffekten und toller Grafik für 2 Spieler gegeneinander. Die totale Action pur!

DM 49,--

Wolfen 170

NEU



Es begann als ein ganz normaler Urlaub. Doch dann schlug die Bestie wieder zu... Dies ist der Anfang einer geheimnisvollen Mordserie in der Sie in die Rolle eines Hobby-Detektiven schlüpfen. Atemberaubende Atmosphäre fesselt Sie in diesem spannenden Grafik-Abenteuer. Tauchen Sie ein in eine Welt voller Gefahren und spannender Rätsel. Die Ereignisse überschlagen sich und nur Sie können das schreckliche Geheimnis des sonst so verschlafenen Dorfes Ihrer Großeltern lösen.

DM 59,--

Slidercrash 172

NEU



Immer wieder neue Herausforderungen! Immer kniffligere Labyrinthe! Das ist Slidercrash! Versuchen Sie gleichartige "Slider" zusammenzubringen. Doch Vorsicht. Allerlei Ablenkspiegel müssen erst einmal richtig eingestellt werden. Und dann sind da noch die dummen Klebefelder auf denen die Steine einfach hängen bleiben. Ein Spiel für meisterhafte Taktiker mit toller Grafik und garantiert langanhaltenden Spielspaß!

DM 49,--

Airport 113



Sie leiten in diesem realistischen Spiel den kompletten Flugverkehr eines Flughafens. Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten Sie diese auf die richtigen Korridore. Doch Achtung: Tiefflieger, Schlechtwetterfronten und Chaos im Luftraum machen dieses Unterfangen oft zu einer fesselnden Zitterpartie. Wählen Sie einen der 8 bekannten Flughäfen (z.B. Frankfurt, München, etc.) oder gestalten Sie Ihren eigenen Airport. Super Grafik + fesselnde Sounds (Sprachausgabe!).

DM 49,--

Mathe junior 3 167

NEU



Der dritte Teil dieser Mathe Lernsoftware für Kinder befaßt sich nun mit einem besonders, oft verhaßten, Bereich der Mathematik: Dem Bruchrechnen. Brüche werden in allen Variationen gerechnet. Spätestens nach diesem Programm dürft Horrorbegriffe wie "Nenner", "Zähler", etc. der Vergangenheit angehören. Natürlich wechseln sich auch hier wieder Spiel- und Lernelemente geschickt ab. Sehr empfehlenswert.

DM 49,--

Erdkunde direkt 169

NEU

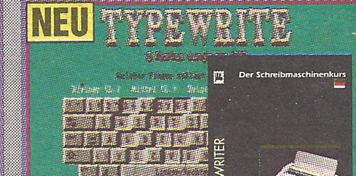


Lernen Sie unsere Erde mittels übersichtlicher Grafiken und Tabellen richtig kennen. Mit der gewaltigen Datenbank über alle Länder dieser Erde und Diagrammen zur Energieproduktion, Klimazonen, Ökosysteme, Bevölkerung, etc. erfahren Sie einfach per Mausklick Dinge, die Sie schon immer wissen wollten. "Erdkunde direkt" ist das perfekte Programm, das konkretes, anschauliches Wissen in leicht verständlicher Form vermittelt.

DM 49,--

Schreibmaschine 173

NEU



Endlich gibt es einen Schreibmaschinenkurs welcher Sie Schritt für Schritt, Lektion für Lektion in die Kunst des 10-Finger Schreibens einführt. Übersichtliche grafische Darstellungen der Tastatur und der richtigen Fingerstellungen, eingebaute Spielelemente und optimal abgestimmte Lernsequenzen lassen das Schreiben zur reinen Freude werden. Lassen auch Sie sich von diesem tollen Programm begeistern.

DM 49,--

Liga Manager 174

NEU



Mit diesem Programm können Sie nicht nur die komplette Fußballbundesliga (1. + 2. Liga) verwalten. Vielmehr können Sie dieses Programm in jedem Sportverein einsetzten in dem nach Punkten gespielt wird (Fußball, Basketball, Volleyball, etc.) Bis zu 20 Teams lassen sich je Liga erstellen und mittels Tabellen und Statistiken verwalten und auswerten bzw. natürlich auch ausdrucken. Eine Prognose, die den Totofip ausgibt, fehlt ebensowenig wie eine Vorausschau für noch nicht gespielte Tage.

DM 49,--

Briefkopf Profi 139



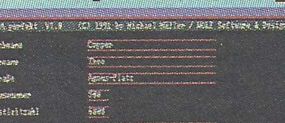


Jetzt inkl. 90 Musterbriefe!

Erstellen Sie Briefe mit einem professionellen Outfit und einem selbstgestalteten Briefkopf (Text + Grafik). Viele Kleingrafiken liegen diesem Paket bereits bei *(Weitere Grafiken + Bildkonverter zum Einbinden eigener Bilder gibt es auf Zusatzdisk 139-b für DM 19,-)*. Der Texteditor enthält alle wichtigen Funktionen einer Textverarbeitung. Inkl. ca. 90 Musterbriefe (Bewerbung, Mahnung, etc.). Adressen und Briefe lassen sich übersichtlich verwalten.

DM 39,--

Data perfekt 147



Universell einsetzbare Datenbank für die Verwaltung beliebiger Datenbestände. Egal ob Sie Adressen, Schallplatten oder Ihre Kunden verwalten wollen. "Data perfekt" ist der Tip für schnelles und unkompliziertes Datenverwalten. Die einzelnen Felder lassen sich frei betiteln und können je Feld 500 (!) Zeichen enthalten. Natürlich können Sie auch gezielt nach Daten suchen oder diese sortiert ausdrucken (auf Etiketten oder Listen).

DM 59,--

MultiVoc 163



Jetzt gibt es das digitale Mehrsprachen-Wörterbuch! Beliebige Wörter lassen sich übersichtlich gleichzeitig in die Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Portugiesisch und Schwedisch übersetzten. Eine im Paket enthaltene Zusatzversion umfaßt außerdem die Sprachen Russisch und Polnisch! Direkter Kontakt zu "Translate It! 2.0". Die übersichtliche Menütechnik und das deutsche Handbuch machen das Arbeiten zur reinen Freude!

DM 69,--

Top Timer 154



Endlich sind Sie mit diesem Programm alle Terminsorgen los. Egal ob Geburtstage, Bespechungs- oder Arzttermine oder der heutige Tagesplan: "Top Timer" ist der ultimative Terminkalender mit automatischer Terminerinnerung, Monatsübersichten, Wochen- und Tagesplaner. So haben Sie immer alle Termine fest im Griff und können die folgenden Tage und Wochen in Ruhe planen. Mit automatischer Alarmfunktion und Ausdrucksmöglichkeit der Terminlisten.

DM 49,--

Sämtliche Preise sind unverbindlich für unsere Händler. Fehler und Irrtum in dieser Anzeige vorbehalten!

OASE HÄNDLER

1000 Berlin 20, Computer Factory, Breite Str. 9
1000 Berlin 41, Cybertronic, Schützenstr. 1
1000 Berlin 44, W & L Computer, Herfuthstr. 6 a
1000 Berlin 44, D & M Computer, Lahnstr. 94
1000 Berlin 65, HD-Computer, Pankstr. 42

2000 Hamburg 20, Hamburger Softwareladen, Gärtnerstr. 5
2000 Hamburg 62, CCS Computer Shop, Langhorner Chaussee 670
2000 Hamburg 74, New Point GmbH, Brennerhof 6
2177 Wingst, Pawlowski Software Service, Kiefernweg 7
2280 Westerland, Game & Fun, Flughafen
2300 Kiel 1, HCL Home Computer Laden, Knooperweg 144
2802 Posthausen, Dodenhof GmbH & Co. KG, Haus 3/Abt. 203
2820 Bremen 70, Gerdi's Electronic-Shop, Reed.-Bischoff-Str. 51
2870 Delmenhorst, Der Computer Shop, Masurenstr. 16
2900 Oldenburg, New Line, Alexanderstr. 272

3000 Hannover 1, Conrad electronic, Goseriede 10-12
3000 Hannover 1, DART Systems, Seelhorststr. 50
3000 Hannover 51, Fischer Hard- & Software, Schierholzstr. 33
3388 Bad Harzburg, Computerpartner T+S GmbH, Waldstr. 25

4000 Düsseldorf 1, Data Becker, Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1, Erler Computer KG, Reisholzerstr. 21
4047 Dormagen, MK Electronic, Krefelder Str. 11-13
4060 Viersen-Boisheim, HSL Software, Klinkhammer 4
4100 Duisburg 1, CEG Glücks, zum Lith 73
4100 Duisburg 1, Softshop GmbH, Paul-Rücker-Str. 22
4100 Duisburg 14, Oase Software Shop, Schelmenweg 8
4100 Duisburg 18, ViewCom, Dr.-Wilhelm-Roelen-Str. 386
4200 Oberhausen 1, Intersoft, Nohlstr. 76
4270 Dorsten, ESE Computer, Dülmener Str. 17 b
4290 Bocholt, Soft & Sound GmbH, Nordwall 13
4300 Essen 14, Seiferth Computershop, Kaiser-Wilhelm-Platz 5
4354 Datteln, Schwedt Software, Am Mühlenbach 9
4500 Osnabrück 1, Fischer Hard- & Software, Goethering 3
4600 Dortmund 1, MAC Soft, Wilhelmstr. 33
4630 Bochum 1, multi-RAK, Prinz-Regent-Str. 70
4650 Gelsenkirchen 1, Intasoft GmbH, Bochumer Str. 45
4650 Gelsenkirchen, Fischer Hard- + Software, Pothmannstr. 14
4708 Kamen, Besse Computershop, Weststr. 88
4750 Unna, Wohlfarth Computer GmbH, Hellweg 31-33
4790 Paderborn, CompServ, Neuhäuser Str. 17
4950 Minden, "Die Cassette" GmbH, Markt 13

5000 Köln 30, Esser Soft, Goldfasanenweg 14
5000 Köln 41, Data Becker, Aachener Str. 233
5000 Köln 71, Colonius Computer Metzen, St.-Tönnisstr. 14
5060 Berg.-Gladbach, G. Klein Datentechnik, In den Stämmen 4
5205 St. Augustin 1, Rhein-Sieg-Soft, Schützeiche 2
5220 Waldsbrül, Babe EDV Systeme, Junkerweg 6 a
5300 Bonn, Buchhandlung Behrendt, Am Hof 5 a
5500 Trier, Cherrysoft, Dieterichstr. 46
5600 Wuppertal 2 (Barmen), AMIGA Forum, Sedanstr. 136
5620 Velbert 1, OFF LIMITS Computer GmbH, Kurze Str. 3
5650 Solingen, Eckerts Computer, Konrad-Adenauer-Str. 39
5650 Solingen 11, B. Baumgarten Datentechnik, Hildener Str. 57

6000 Frankfurt 1, GTI Software Boutique, Am Hauptbahnhof 10
6000 Frankfurt 90, arXon GmbH, Assenheimer Str. 17
6370 Oberursel, GTI GmbH, Zimmermühlenweg 73
6600 Saarbrücken, Yellow-Compuware, Hohenzollernstr. 69
6620 Völklingen, SCS Computer, Hohenzollernstr. 9
6920 Sinsheim, Computer Corner, Hauptstr. 8

7071 Durlangen, Horst Kawulla, Erlenweg 4

8000 München 70, Computer Corner, Albert-Roßhaupter-Str. 108
8058 Erding, Höhle & Faulstich, Am Anger 5
8452 Hirschau, Conrad electronic(+alle Filialen), Klaus-Conrad-Str.1
8460 Schwandorf, Multi Media Soft, Klosterstr. 8
8858 Neuburg/Do., Maik Hauer Soft, Berliner Str. 156
8874 Leipheim, C&V Volkmer, Kirchstr. 4

O-1616 Halbe, Einkaufsland Massow, Autobahn (Rasthof) A13 km 29,5
O-3240 Haldenselben, Pätzold Datentechnik, Jacobstr. 5
O-3560 Salzwedel, Klaus Engel, Altperverstrl. 69
O-6820 Rudolstadt/Thü., CE-SYS GmbH, Im Baumgarten 1 a
O-7400 Altenburg, Büro Centrum Altenburg, Spinozastr. 14-16
O-7500 Cottbus, Dr-Soft Computertechnik, Friedrich-Ebert-Str. 23
O-7570 Forst/Lausitz, Computer Freitag, Albertstr. 2
O-8010 Dresden, Robotron Center No. 1, St. Petersburger Str. 9
O-8500 Bischofswerda, Werner Wiesner, Thälmann-Str. 15
O-9230 Brand-Erbisdorf, S+R Büro- und Computer-Service GmbH, Markt 3
O-9270 H.-Ernssthal, Daten Service Linke, Dresdner Str. 112

CH-4053 Basel, First Soft (Promigos), Dornacherstr. 136
CH-5212 Hausen bei Brugg, Promigos, Hauptstr. 50
CH-8050 Zürich, Promigos, Gubelstr. 19

GESUCHT!

Wir wollen unser Händlernetz ständig ausbauen. Daher sind wir auf der Suche nach neuen, qualifizierten Fachhändlern. Senden Sie uns einfach Ihre Gewerbeanmeldung mit ein paar Infos über Ihr Ladenlokal.

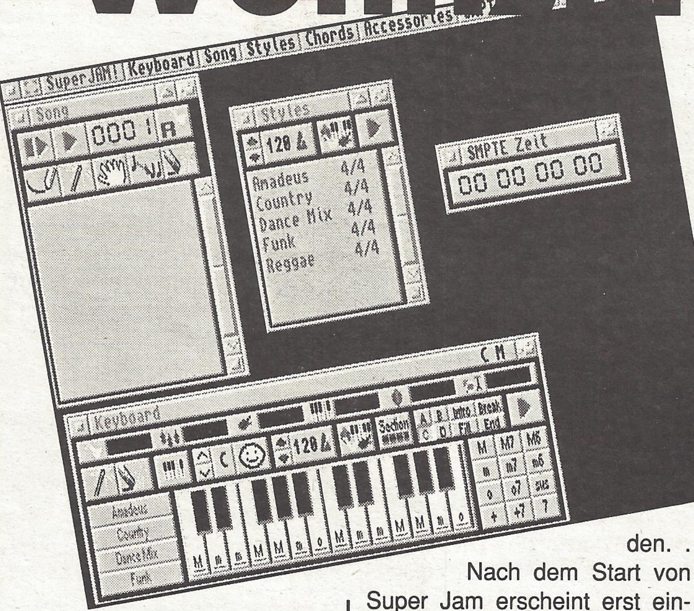
FAX 02547-1353

Super Jam - Session im Wohnzimmer

Was ist der Unterschied zwischen Super Jam und einer Big Band ? Richtig , eine Big Band kostet mehr und paßt nicht ins Wohnzimmer.

Soviel Vorschuß-Lorbeeren schreien geradezu nach einem Beweis, aber ich kann jetzt schon versprechen, daß das neue Musikprogramm der Firma Blue Ribbon Sound Works Ihnen diesen Beweis nicht schuldig bleiben wird ! Folgen Sie mir also in eine neue Dimension der Musikprogrammierung mit dem Amiga ...

Das hier keine Anfänger, sondern Profis am Werk waren, erkennt man schon am fast zweihundertseitigen Handbuch. Dieses ist klar unterteilt und auch für Anfänger verständlich geschrieben . Zahlreiche Abbildungen (Screenshots) und Orientierungssymbole erleichtern die Arbeit mit Super Jam. Will man zum Beispiel alle Abschnitte über die MIDI-Funktionen überspringen, weil man kein MIDI-Equipment besitzt, so erkennt man diese am MIDI-Symbol zu Beginn des betreffenden Abschnitts. In dieser Weise wird auch mit den Abschnitten über allgemeine Musiktheorie verfahren, die zwar hilfreich, aber nicht unbedingt notwendig für die Benutzung des Programms ist . Natürlich ist das komplette Handbuch in Deutsch . ·
Das Programmpaket selbst



besteht aus drei Disketten, die allesamt ohne Kopierschutz sind. Vor der Benutzung muß das Programm jedoch installiert werden, entweder auf Diskette (zusätzliche Laufwerke werden dabei unterstützt) oder auf Festplatte . Dafür existieren verschiedene Installationsprogramme, nach deren Start man den Benutzernamen und die Seriennummer, welche auf der Diskette aufgedruckt ist, eingeben muß. Hat man die Installation erfolgreich abgeschlossen, kann man seiner Kreativität freien Lauf lassen. Anfangs sollte man jedoch die einführenden Kapitel des Handbuchs durcharbeiten und alle Beispiele am Amiga nachvollziehen . Nur so kommt man in kürzester Zeit mit der Funktionsvielfalt des Programms zurecht. Die Menütexte der mir vorliegenden Version sind zwar noch in Englisch, aber für die Endversion sollen auch diese ins Deutsche übersetzt werden. .

Nach dem Start von Super Jam erscheint erst einmal ein überwiegend schwarzer Bildschirm mit einer Keyboardgrafik, einigen Bedienungselementen und einer Menüleiste am oberen Bildchirmrand . Im Keyboardfenster kann man z.B. die Abspielgeschwindigkeit, die Tonart, den Musikstil e.c.t. einstellen..

Der Clou dabei ist, das man ein Musikstück ohne große Verzögerung in jeden beliebigen Musikstil (aus 40 möglichen) abspielen lassen kann.
Es wäre also durchaus möglich, eine Sonate von Bach in Sekundenschnelle im Country and Western Stil oder im Reggae-Stil spielen zu lassen ..... Genauso verhält es sich mit der Tonart. Zur Verfügung stehen hier Dur (fröhliche Stimmung) und Moll (traurige Stimmung). Sinnigerweise wird diese Einstellung durch ein kleines, gelbes "Smileygesicht" im Keyboardfenster symbolisiert . Über ein Symbol in dem Keyboardfenster kann man per Mausklick das "Bandfenster" öffnen. Hier kann man entscheiden, ob eine bestimmte Sparte des Arrangements über die Soundkanäle des Amiga, oder über MIDI ausgegeben werden soll. Mit dem Begriff "Sparte" sind dabei Schlagzeuger, Bassist, Pianist (Keyboarder) Gitarrist, Streicher oder der Leadsänger bzw. -Spieler gemeint. Dabei kommt hier eine kleine Sensation zum Vorschein !

Von Musikprogrammen wie Octamed, Startrekker oder Oktalyzer kennen wir ja schon das Prinzip, 8 Stimmen per Softwaretrick gleichzeitig abspielen zu lassen. Mit Super Jam ist es nun möglich, ohne zusätzliche Hardware bis zu 16 Stimmen gleichzeitig wiederzugeben. Allerdings hat die Sache auch einen kleinen Haken: Um alle 16 Stimmen nutzen zu können benötigt man schon einen 68030 Prozessor und jede Menge Ram! Wieviel Stimmen man auf seinem Rechner nun nutzen kann, findet man am einfachsten mit ausprobieren heraus. Kommt es zu enormen Timingproblemen oder anderweitigen Störungen, so hat man die Leistungsgrenze seines Rechners erreicht .

Arbeitet man ausschließlich mit den Soundkanälen des Amiga, so bietet Super Jam die Möglichkeit Samples einzuladen und zu manipulieren. Diese Manipulationen beinhalten die üblichen Cut, Copy, Paste und ähnliche Funktionen, sowie einige Spezialeffekte, welche

direkt auf das Sample aufgerechnet werden, also nicht in Echtzeit geschehen. Auch Loops (Wiederholung bestimmter Abschnitte innerhalb eines Samples) sind möglich. Sollen mehr als 4 Soundkanäle verwendet werden, so müssen diese Samples erst in das Super Jam eigene Turbosound - Format umgerechnet werden. Diese bieten dann auch eine bessere Klangqualität bei niedrigen Sampling-Frequenzen. Ist eine Komposition zur vollen Zufriedenheit des Anwenders ausgefallen, so kann diese in ein Turbo-Sample-File umgewandelt werden . Turbosound und Turbosample, das klingt jetzt natürlich etwas verwirrend, aber wer das Handbuch gründlich studiert, wird auch damit keine Probleme haben.

Das Turbo-Sample Format ist nämlich nichts anderes, als ein kompletter Song, der auch ohne Super Jam mit dem beiliegenden Player abgespielt werden kann.

Dieses File kann auch unter Super Jam noch abgespielt, aber nicht mehr verändert werden.

Wie erwähnt, erscheint Anfangs nur das Keyboard-Fenster. Über die Menüleiste können jedoch jederzeit weitere Fenster (Style, Song, MIDI etc.) geöffnet werden. Dann wird es doch ein wenig eng auf dem Bildschirm - schlimmstenfalls überdecken sich dann ständig irgendwelche Fenster, so daß man der Übersicht wegen einige Fenster schließen muß. Wer jedoch unter Kicksart 2.0 arbeitet kann über das Preferences-Menü aus der Titelleiste den Arbeitsbildschirm in Höhe und Breite jeweils verdoppeln, so daß wieder genügend Platz vorhanden ist. Obwohl Super Jam wie ein Sequencer arbeitet und sogar eine eigene Drum-Map besitzt, sind die Fähigkeiten, MIDI-Daten zu beeinflussen, etwas spartanisch ausgefallen. Es lassen sich nur Programm Change, MIDI-Volume, Drum Assignment und MIDI-Kanäle einstellen, sowie Volumewerte in Velocitywerte umwandeln. Im Unterverzeichnis `Defaults` befinden sich einige Anpassungsfiles für verschiedene Keyboards. Wer keines der vorgegebenen Instrumente besitzt, muß dann schon das Programm von Hand anpassen, aber auch hier läßt einen das Handbuch nicht im Stich. Da das Programm auch das SMPTE-Format unterstützt, ist es auch kein Problem, ein exaktes Timing z.B. für die Filmvertonung zu erzeugen.

Beim Abspeichern eines Songs hat man die Wahl zwischen dem Super Jam-Format, dem SMUS-Format wie es z.B. Sonix oder auch diverse Multimediaprogramme nutzen und dem MIDI-File-Format, mit dessen Hilfe man den Song auch in "echte" MIDI-Sequencer transferieren kann. Nochmal zurück zu den Styles. Wer unter den 40 vorhandenen Styles keinen passenden findet, der kann sich auch seinen eigenen Style entwerfen, wie ausgefallen dieser auch klingen mag. Es ist also für jeden Geschmack vorgesorgt. Da das Programm eine Art "Human Touch" Funktion besitzt, wird jeder Song beim Abspielen je nach gewähltem Variationsmuster den Song etwas anders als vorher abspielen. Deswegen sollte man einen Song bzw. ein Pattern, das nicht mehr verändert werden soll über das sogenannte Snap-Window "einfrieren".

Damit wird gewährleistet, daß dieser Abschnitt in Zukunft dem Hörer so erhalten bleibt, wie der "Komponist" es sich auch wünscht. Zu guter Letzt noch eine erfreuliche Nachricht Besitzer des Programms Bars n Pipes (Professional) können Super Jam ohne weiteres einbinden und natürlich dann auch alle Funktionen darin nutzen.
M.U.

Fazit : Super Jam besticht durch seine Funktionsvielfalt und seine geradezu revolutionären Möglichkeiten, aus dem Soundchip des Amiga alles herauszuholen . Maximal 16 Stimmen und die Midi und SMPTE-Unterstützung tragen weiterhin zu dem sehr guten Eindruck bei . Die Verschiedenen Styles und Variationsmöglichkeiten schließlich machen Super Jam zu einem MUß für jeden Musikfreak . Zusammen mit Bars n Pipes bildet Super Jam ein geradezu unschlagbares Team und das sehr gut geschriebene Handbuch rundet den Gesamteindruck nach oben hin ab .



Positiv :
- Bis zu 16 Stimmen gleichzeitig
- MIDI und SMPTE Unterstützung
- Turboso und- und Turbosample-Format
- Editierbare Drummap und Synthesizeranpassung
- Zusammmen mit Bars n Pipes verwendbar
- Sehr gutes , deutsches Handbuch

Negativ :
- Zu wenig Steuerungsmöglichkeiten für MIDI-Daten
- Viel Rechenpower für 16 Stimmen notwendig



Professionelle Mathematik

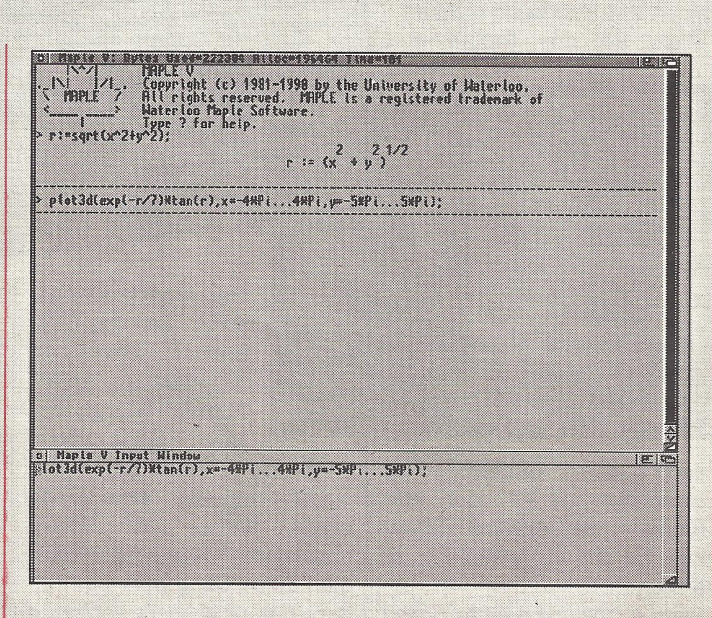
Maple, ein sehr komplexes und leistungsfähiges Mathematik-Programm, ist bisher auf zahlreichen Computer-Systemen etabliert, dazu zählen PC's, Apple und zahlreiche Workstations (DEC, VMS, Unix). Der kanadische Hersteller Waterloo Maple Software hat das Programm jetzt auch für Amigas ab Kickstart 2.0 umgesetzt, was natürlich Grund genug für uns war, das Programm genauer in Augenschein zu nehmen:

Weltweiter Einsatz an Universitäten

Schulisch wird MapleV inzwischen an vielen Unis und Fachhochschulen eingesetzt, beruflich arbeiten Labors und Forschungszentren damit. Die private Anwendung reicht vom mathematisch-orientierten Geschäftsmann bis zum Gymnasiasten der Oberstufe (MapleV ist für seine Fähigkeiten erstaunlich einfach zu bedienen!). Seine Fähigkeiten reichen von den Grundrechenarten über Faktorisieren, Lösen (auch komplexer) Gleichungssysteme, Differentation und Integration bis hin zur Matrix-Berechnung.

Jedes Problem ist lösbar ...

Maple kommt mit einer Vielzahl von internen Funktionen und Konstanten und einer Fülle von externen Konstanten und Formel-Modulen. So kann der Anwender sogar komplexeste Aufgaben damit lösen ohne mathematische Formelsammlungen oder Nachschlagwerke konsultieren zu müssen. Sollte tatsächlich einmal eine Formel fehlen oder eine Anwendung nicht direkt lösbar sein, so kann sich der Anwender schrittweise bis zu deren Lösung vorarbeiten, dies geschieht durch einfache Programmierschritte. Grob gesagt gibt es also kein mathematisches Problem, das MapleV nicht lösen könnte! MapleV wartet hierfür mit einem Hauptprogramm auf, in das bereits die gängigsten Formeln integriert sind, dem sogenannten Kernel. Neben den externen Funktionsmodulen (über 200 sogenannte Libraries!) liegen dem Programm noch Programm-Module zur Ausgabe von Funktionsgraphen in 2D- und 3D-Darstellung bei, diese werden bei Bedarf extern gestartet.



Der Hauptbildschirm von MapleV mit Ein- und Ausgabefenster

Festplatte ist Pflicht!

Angesichts dieser Daten erscheinen die Systemanforderungen schon gar nicht mehr so vermessen: MapleV benötigt mindestens Kick2.0 und 2 MB Speicher, empfohlen werden 4 MB. Zur Aufnahme der Daten ist eine Festplatte dringend nötig, beiliegende 4 Disketten werden entpackt und nehmen auf der HD satte 8 MB in Beschlag! Eine Turbokarte ist nicht Voraussetzung, diese beschleunigt numerische Berechnungen jedoch enorm, da eine eigene Version dafür entwickelt wurde.

Auch die Dokumentation kann sich sehen lassen: Neben einer kleinen Kurzeinführung für den Amiga (rund 20 Seiten) und einem Ringbuch mit den ersten Schritten (First Leaves, 120 Seiten) werden zwei gebundene Bücher im gigantischen Format von 21*24 cm mit insgesamt knapp 1000 Seiten ausgeliefert. Die Dokumentation bringt knappe 2.5 Kilogramm auf die Waage und zählt zum Besten, was bisher an Programm-Dokumentation erschienen ist! Die beiden letztgenannten Bücher sind auch einzeln im Buchhandel erhältlich, hier die Titel:

MAPLE V
- Library Reference Manual - Springer Verlag ,
ISBN 3-540-97592-6

MAPLE V
- Language Reference Manual - Springer Verlag ,
ISBN 3-540-97622-1

Außerdem ist für Maple jede Menge Ergänzungs-Literatur erhältlich, allerdings ist mir keine deutschsprachige Publikation bekannt!

Die Vollversion von Maple V für den Amiga kostet rund 1500 DM, an einer abgespeckten Studenten-Version wird gearbeitet. Ferner werden Mehrplatz-Lizenzen und Ähnliches angeboten, genauere Auskunft kann hier der deutsche Distributor Scientific Computers in Aachen geben.

Die Benutzerführung

Wie gestaltet sich nun die Bedienung des Programms ? Der Kernel wird aus dem CLI oder per Icon gestartet. Da

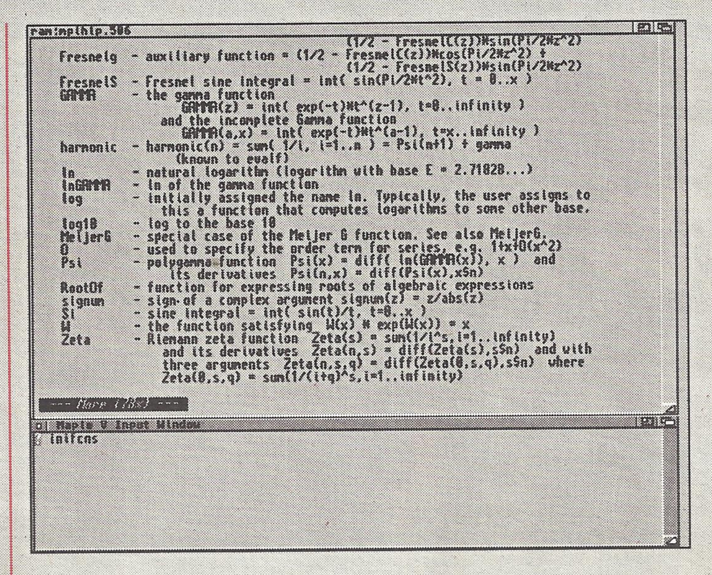


-Software auf dem AMIGA

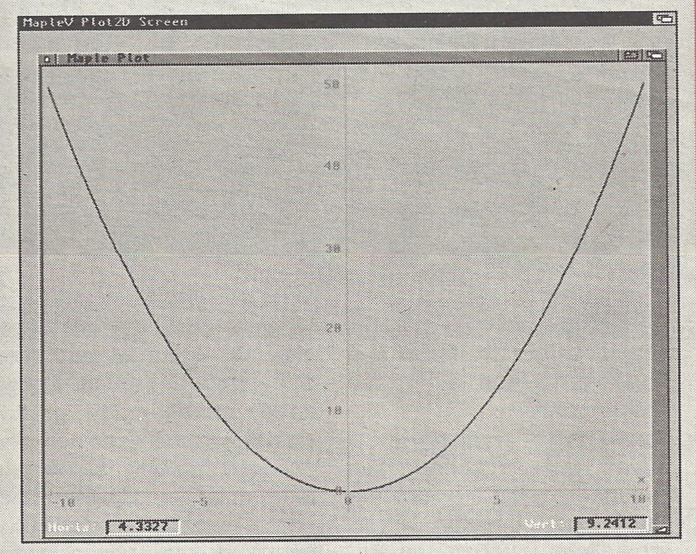
das Programm eine direkte Umsetzung von anderen Systemen her darstellt, wurde weitestgehendst auf Menüs verzichtet: Für den Anwender, der auf anderen Systemen mit Maple arbietet entfällt so die Umgewöhnung, der Benutzerkomfort ist so allerdings nur mäßig! MapleV besteht aus 2 Fenstern: Im Input-Fenster geben Sie Ihre Befehle (Gleichungen, Definitionen, Formeln) ein und im Output-Fenster werden Ihnen die Resultate angezeigt: Ihre Eingaben werden interpretiert, berechnet und falsche Eingaben werden mit Fehlerangabe bemängelt. Sollten Sie mit den Befehlen Plot oder Plot3D eine grafische Ausgabe angefordert haben, wird jeweils ein neuer Bildschirm für die Ausgabe geöffnet. Im 3D-Fenster können Sie die Perspektive und Art der Darstellung beeinflussen und die Beschriftung der Achsen einstellen. Sonstige Operationen laufen lediglich zwischen Input- und Output-Fenster ab, in letzterem werden Sie bei längeren Berechnungen über hierfür benötigte Zeit und Resourcen informiert. Die Termination der Befehle ist dabei identisch mit der wissenschaftlichen Schreibweise wie sie aus dem Mathematik-Unterricht bekannt ist, eine Einarbeitung entfällt also für geübte Anwender!

Gutes Hilfssystem

Sollten Sie einmal Probleme mit der Syntax eines Befehls haben, brauchen Sie nicht gleich die Handbücher zu wälzen, hier hilft das gut realisierte Hilfssystem des Programms: Einfach ein "?" gefolgt vom Befehl oder Stichwort (es lassen sich zum Beispiel auch alle definierten Konstanten auflisten, schon wird ein Hilfstext angezeigt.



Das praktische Hilfssystem steht dem Anwender ständig zur Verfügung.



Von der einfachen Kurvendarstellung ...

Fazit:

MapleV ist die ideale Mathematik-Software für den Amiga: Bereits auf anderen Systemen bewährt, ist dieses Programm wirklich ausgereift. Der Anwender stößt mit diesem Programm sicherlich nicht so schnell an die Grenzen der Mathematik, dafür sorgen die vielen vordefinierten Funktionen und Konstanten, dank der Programmierfähigkeit läßt sich MapleV beliebig ergänzen! Die Berechnungen können auch grafisch (2D/3D-Darstellung) ausgegeben werden, außerdem im LaTex-Format und in der Seitenbeschreibungs-Sprache EQN. Berechnungen können auch im C- oder Fortran-Format ausgegeben werden und so direkt in eigenen Programmen verwendet werden. Als einziger Verbesserungsvorschlag besteht so der Wunsch nach einer optionalen grafischen Benutzeroberfläche für all jene Anwender, die sich noch nicht mit MapleV auskennen, aber den OS2.0-Standard gewöhnt sind. Ferner bleibt zu hoffen, daß Waterloo Maple Software bald mit der angekündigten Studenten-Version aufwartet, DM 1500.- sind doch nicht für jeden erschwinglich! MapleV zeigt jedenfalls eindrucksvoll, daß es auch auf dem Amiga professionelle Software gibt, dank MapleV für Amiga fällt wieder ein Grund für einen Umstieg auf PC weg!

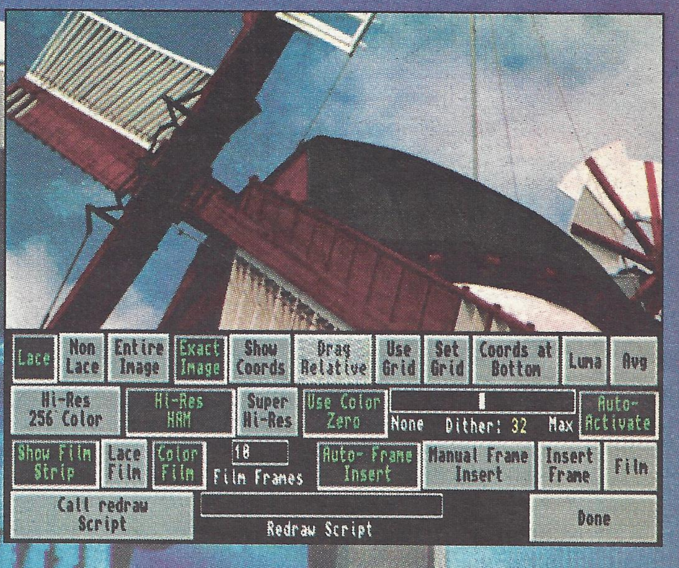
Deutscher Distributor:
Scientific Computers GmbH
Postfach 1865
5100 Aachen
Tel: 0241/26041-42
Fax: 0241/44983

Frank Gärtner

Wer macht AA



DPaint AGA: Besonders bemerkenswert sind hier die Funktionen zur einfachen Erzeugung von Animationen in HAM 8 oder 256 Farben.



Imagemaster: Bildbearbeitung und Animationserzeugung in 24 Bit, Anzeigen und Speichern (auch) in allen AGA-Modi.

Sie besitzen einen der neuen Amigas mit AA-Chipset ? Gratulation. Sie wollen sich eventuell einen kaufen? Nur zu. In beiden Fällen muß es Sie interessieren, wie weit die Software-Versorgung für die neuen Grafikmodi (256 Farben bzw. HAM 8) schon gediehen ist. Es tut sich erfreulich viel, wie Sie gleich sehen werden.

Malprogramme

Der finanziell kleinste Software-Einstieg in die bunte AA-Welt ist derzeit mit dem Malprogramm Personal Paint möglich. Für unter 100.— werden alle neuen Screenmodes mit bis zu 256 Farben unterstützt. HAM 8 ist leider (noch) nicht mit dabei. Die Software bietet neben den gängigen Features einer Malsoftware auch ansatzweise die der Bildbearbeitung. So können Bilder, Teile daraus und sogar Brushes aufgehellt, farbkorrigiert oder auf verschiedene Weise verfremdet werden. Eine Besonderheit, die allen Malprogrammen gut anstünde (und trotzdem sonst nirgends zu finden ist), stellen die Pinselverwaltung und die Möglichkeiten der farblichen Anpassung von Bildteilen aneinander dar.

Bis zu neun Brushes lassen sich gleichzeitig im Speicher halten und einsetzen. Unterschiedliche Farbpaletten einzelner Komponenten (Bilder und Pinsel) werden auf Wunsch miteinander verrechnet, d.h. es wird eine neue, eigenständige Idealpalete erzeugt. Damit lassen sich unterschiedliche Bildteile optimal kombinieren. Allein diese Möglichkeit (bei 256 Farben besonders wertvoll) macht Personal Paint nicht nur zu einem Standard-Malprogramm für AA-Einsteiger, sondern auch zu einer äußerst sinnvollen Ergänzung anderer Malsoftwares.

Deluxe Paint

hat sich mit der „AGA-Version" ebenfalls in die AA-tauglichen Softwares eingereiht. Einige davon unabhängige, grundsätzliche Verbesserungen sind das jetzt größenunabhängige Morphing, die Unterstützung von Vektorfonts sowie die Fähigkeit, Animationen in fast beliebigem Format zu erzeugen (Diese Features finden sich auch in der Version 4.1). Die „Hauptsache" bei "DPaint AGA" ist aber die umfassende Unterstützung der AA-Screenmodes und -Farbauflösungen. Ob nun 256 Farben oder HAM 8, ob Bild oder Animation - DPaint AGA macht alles mit. Sämtliche Möglichkeiten, die bisher für die „alten" Amigamodi galten, stehen auch mit den neuen Farbmodi zur Verfügung.

Das klingt recht einfach, eröffnet aber in Wirklichkeit neue Welten - und wertet viele der „alten" Features wie Smoothing, Transparenz usw. enorm auf, da jetzt tatsächlich genügend Farben zur Verfügung stehen, um natürlich wirkende Effekte damit zu erzielen. Besonders interessant ist die Möglichkeit der Animation in 256 Farben oder HAM 8. Letztere ist eine echte (und in aller Regel die bessere) Alternative zu Anims in 24 oder 12 Bit, wie sie von manchen Grafikkarten geboten werden. DPaint AGA ist für jeden, der mit den neuen Amigas im Bereich Grafik und Animation zu tun hat, ein absolutes Muß.

Brilliance

nannte sich eine auf der WoC vorgestellte Malsoftware fürs AA-Chipset, von der man leider in der Zwischenzeit nicht mehr viel gehört hat. Neben einer gut durchdachten Bedienung fiel vor allem auf, daß Brilliance zwar z.B. HAM 8 anzeigt, intern jedoch mit 24 Bit-Farbtiefe rechnet, wodurch deutlich feinere und verlustärmere Manipulationen möglich sind.

Maxon Paint

ist bereits seit längerem angekündigt, allerdings ebenfalls bis dato noch nicht in der Verkaufsversion erschienen.

True Paint

ist - man verzeihe die Vereinfachung - die Portierung des 24 Bit-Malprogramms VDPaint auf die neuen AA-Modi. In dieser Richtung werden wir wohl noch einiges zu erwarten haben. Neben vielen „Sonderfunktionen", mit denen schon VD-Paint glänzte, ist auch hier bemerkenswert, daß nur das Display auf Amiga-Ebene stattfindet, während sich alle Berechnungen auf 24 Bit Farbtiefe beziehen.

Bildbearbeitung

Art Department Pro

unterstützte schon lange bevor die neuen AA-Rechner erschienen, bis zu 256 Farben und HAM8 sowie SuperHiRes - man konnte sich solche Bilder ausrechnen lassen, bekam sie allerdings nicht zu Gesicht. AdPro unterstützt die neuen Farbtiefen universell und bringt die gewohnt guten Ergebnisse. Auf zwei kleinere Bugs sollte man allerdings hinweisen: 1. Bei der Erzeugung von Farbverläufen per Backdrop-Loader (z.B. von Schwarz nach Weiß) werden bei 256 Farben nicht die mögliche Anzahl Zwischenstufen verwendet, sondern nur sechzehn. 2. Beim Speichern von Bildern wird im Bezug auf die Auflösung noch von "Standard"-Amigas ausgegangen. Ein HAM 8-Bild z.B. wird grundsätzlich in LoRes gespeichert, weil "HAM eben nur in LoRes funktioniert". Das ist dann kein Problem, wenn man die Auflösung in der weiterverarbeitenden Software unabhängig einstellen kann. Wird die im Bild gespeicherte Auflösung dagegen grundsätzlich übernommen (z.B. im Präsentationsprogramm), muß man HiRes-Bilder mit einer anderen Software, z.B. DPaint AGA nochmals laden und abspeichern, um sie wirklich in hoher Auflösung angezeigt zu bekommen. Diese „Kleinigkeiten" sollen in der nächsten Version V 2.3, die darüberhainaus noch eine ganze Menge Neues bietet, behoben sein. Wie schon bei DPaint erwähnt: Animationen in HAM 8 sind, sofern sie nur schnell genug abgespielt werden können, absolut sehenswert - was AdPro bzw. Morph Plus betrifft, gilt das natürlich vor allem für die per Morphing u.ä. erzeugten Effekte.

Imagemaster

Der Imagemaster macht in seiner aktuellen Version vollen Gebrauch von den neuen Farbauflösungen. HAM 8 und 256 Farben lassen sich sowohl als Render-Modus (Ausrechnen der fertigen Bilder) als auch als Preview (Darstellung auf dem Arbeitsbildschirm) einstellen. Letzteres ist vor allem deshalb interessant, weil mit dem Imagemaster ja neben globaler Bildbearbeitung (wie bei AdPro) auch ein flächenbezogenes Arbeiten bis hin zu Paint-Features möglich ist: Je besser die Preview-Darstellung, desto genauer kann auf dem Bildschirm gearbeitet werden. Animationen: Siehe DPaint und AdPro.

Image FX

Die neuste Version dieser Paint-, Image Processing- und Morphing-Software kann ebenfalls alle neuen Farbmodi rendern (dementsprechende Bilder berechnen), bietet als Preview (siehe oben) allerdings „nur" HAM 8. Trotz der manchmal leicht störenden HAM-Fransen ist ein Arbeiten damit ausgesprochen angenehm, weil sich der Arbeitsbildschirm nach einer Änderung extrem schnell neu aufbaut, man also ohne großes Warten weiterarbeiten kann. Animationen (z.B. mit Cinemorph): siehe Dpaint und AdPro.

Präsentation / DTV

Hier hat sich noch nicht allzuviel getan. Die meines Wissens einzige Software, die im Moment mit den Farbmodi 256 und HAM 8 sowie in Super HiRes arbeiten kann, ist Scala Multimedia. Diese Allroundsoftware für Präsentation, Video Titling und das Abspielen von Animationen unterstützt die neuen Farbmodi universell und ohne Probleme.

Sonstige

Eine wichtige Software ist noch zu nennen, nämlich ClariSSA. Da bei hoher Auflösung und vielen Farben die Abspielgeschwindigkeit von Animationen naturgemäß deutlich nachläßt, ist dieser Anim-Beschleuniger (eine seiner Funktionen) für Bewegungen mit 256 Farben, vor allem aber in HAM 8 ein wahrer Segen. Gerade dank dieses Tools haben hochauflösende HAM 8-Animationen den deutlich höheren Gebrauchswert als alle speziellen Features entsprechender Grafikkarten-Software.
Übrigens: Auch Scala MM enthält ein gut funktionierendes Tool zur Beschleunigung von Animationen, wobei sowohl die Geschwindigkeitssteigerung als auch die Leistung beim Packen der Daten nicht ganz an ClariSSA heranreicht. Dafür ist dieses Tool universell verwendbar, während sich Clari SSA nur für Interlace-Anims und! eine Bildausgabe als Interlace-Signal (kein Flickerfixer etc.) eignet.

Es spricht für die Softwarefirmen, daß diese Aufzählung an „AGA-Software" bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie im Heft zu lesen sein wird, wahrscheinlich schon wieder hoffnungslos veraltet ist. Auf Dauer wird es sich wohl kein Softwarehersteller leisten können, keine AGA-Version eines Programms anzubieten, das mit Grafik etc. zu tun hat.

Wichtig

Eines darf zum Schluß, da es hier vorwiegend um „mehr Farben" ging, nicht vergessen werden: Die neuen Screenmodes wie DblPAL oder Euro72, die eine höhere Bildwiederholfrequenz und damit ein ruhiges Bild bieten, stehen natürlich „automatisch" in allen OS 2.0-konform programmierten Softwares zur Verfügung. Wenn man diese auf der Workbench öffnet, werden ja deren Einstellungen übernommen und die Oberfläche wird dementsprechend dargestellt, auch wenn die neuen Screenmodes in der Software selbst (noch) gar nicht vorgesehen sind.

Michael Kaiser

Dfü-Einführung

Am Puls der Welt

Die Datenfernübertragung gewinnt auch in Deutschland immer mehr an Bedeutung. In Zeiten sinkender Modempreise wird die DFÜ zunehmend auch für viele Amiga-Anwender zu einer beliebten Computeranwendung. Als Einsteiger muß man einiges beachten.

Bild1: Der erste Kontakt - geschafft !

Bild2: Eine Kommandoübersicht erhalten Sie in allen Boxen

Bild3: Die Bretter sind je nach Userlevel unterschiedlich umfangreich

Zunächst etwas Grundsätzliches: Per DFÜ kann sich der Anwender relativ einfach Informationen (Texte, Bilder, Programme, usw.) über eine Telefonleitung in seinen Rechner holen. Aber wie funktioniert das eigentlich? Die Daten, die der Amiga verarbeitet,werden bekannterweise als Stromimpulse (Nullen und Einsen) verarbeitet. Anstelle von "Strom an/Strom aus" können diese Zustände, grob vereinfacht, auch als "Ton an/Ton aus" bezeichnet werden. Und Töne kann man vorteilhafter über das heimische Telefonnetz schicken.

Genau hierzu dienen Akustikkoppler oder Modems. Während die erstgenannte Gerätekategorie wegen der Störanfälligkeit und mäßigen Übertragungsrate weitgehend vom Markt verschwunden sind, erfreuen sich Modems zunehmender Beliebtheit.

Die Bezeichnung "Modem" ist eigentlich ein Kunstwort, daß aus den beiden Bezeichnungen "Modulator/Demodulator" hervorgegangen ist. Ein Modem macht im Grunde genommen nichts anderes als ein Akustikkoppler. Es wandelt die digitalen Signale des Rechners in analoge um, die dann übertragen und wieder empfangen werden können. Modems werden im Gegensatz zu Akustikkopplern direkt an das Telefonnetz angeschlossen und sind somit weitgehend gegen Einflüsse von außen (Störgeräusche wie lautes Reden oder Musik) geschützt.

Ohne Ihnen gleich die Lust an der DFÜ vermiesen zu wollen, gibt es leider auch trotz des europäischen Binnenmarktes immer noch einen Hinderungsgrund für die aktive Teilnahme an der DFÜ: und dieser Grund heißt Telekom.

Sie erlaubt nur den Anschluß von postzugelassenen Modems. Diese kosten aber häufig 5-10 mal mehr und leisten vielfach erheblich weniger, als nichtzugelassene Importmodems. Trotz der inzwischen fließenden Grenzen und der damit verbundenen veränderten Rechtslage gilt nach wie vor: der Anschluß von Importgeräten ohne Zulassungsnummer ist strafbar! Aber keine Sorge: ca. 90% aller Mailboxen arbeiten mit nichtzugelassenen Modems und erfreuen sich höchster Beliebtheit.

Was benötigt man nun, um in die DFÜ einzusteigen? Zuallererst einmal ein Modem und ein Terminalprogramm. Modems sollten möglichst dem Hayes-Standard entsprechen. Diese Kommandosprache der gleichnamigen amerikanischen Firma, hat sich de facto zum Quasistandard bei der Datenfernübertragung entwickelt. Beim Kauf eines Modems sollten Sie darauf achten, daß es mindestens 2400 Bit/s - das sind ungefähr 230 Zeichen pro Sekunde - überträgt. Besser, und natürlich teurer, sind Geräte die 9600 Bits/s oder 14400 Bits/s übertragen können. Wenn Sie sich nicht nur gelegentlich mit der DFÜ beschäftigen wollen, sind Sie mit solch einem Modem besser bedient, da die höheren Anschaffungskosten durch Einsparungen bei der Telefonrechnung schnell wieder herein geholt werden.

Mailboxen - die elektronischen Briefkästen

Das Modem ist angeschlossen, der Rechner hochgefahren und das Terminalprogramm gestartet. Wie kommt man denn nun an die oft zitierten Informationen (sprich: Texte und Programme)? Nun - dazu brauchen Sie erst einmal die Telefonnummer einer Mailbox, auch BBS (Bulletin Board System) genannt. Dies ist ein ganz normaler Computer, der ans Telefonnetz angeschlossen ist. Man kann ihn problemlos anrufen.

Der Sinn einer Mailbox ist es, Nachrichten und Informationen vieler Modem-Besitzer zu sammeln und zu verwalten. Mailboxen sind nicht nur ein Medium zur Nachrichtenübermittlung, sondern ein eigenes, selbständiges Kommunikationsmedium,

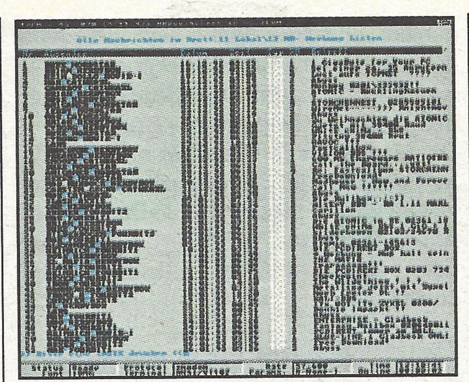


Bild4: Auch das Lesen fremder Nachrichten kann interessant sein...

das unabhängig von den Massenmedien ist und nicht nur Computerfreaks neue Wege zum Meinungsaustausch eröffnet. Man kann sich eine Mailbox als einen großen Schrank mit vielen Schubladen vorstellen. Jede Schublade hat ihren eigenen Namen, etwa "Allgemeines", "AMIGA",

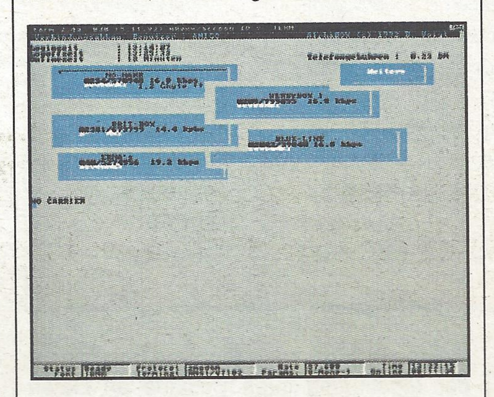


Bild5: Alles hat ein Ende - Logoff

"Programmieren" oder "Umweltschutz". Bei Interesse an einem Thema wird einfach die entsprechende Schublade geöffnet und der Inhalt kann gelesen werden. Wenn Sie möchten, können Sie auch eigene Nachrichten, sogenannte Mails (englische Bezeichnung für Briefe) zu diesem Thema hinterlegen. Die nachfolgenden Mailbox-User können dann Ihre Mail lesen und ggf. darauf reagieren.

Gast-Account zum Schnuppern

Besucht man eine Mailbox das erste Mal, so ist man dem Boxsystem noch nicht namentlich bekannt.

Damit aber auch neue Benutzer schon einmal unverbindlich im System herum-

schnuppern können, bietet fast jede Mailbox irgendeine Art von “Gastzugang” an. Das ist ein Account, der dem “Neuen” meist nur beschränkte Nutzungsrechte und somit eingeschränkten Zugriff auf die vorhandenen Schubladen einräumt. Das hat schon seinen Sinn, denn der Sysop (Systembetreiber der Mailbox) möchte schließlich wissen, wer sich so alles in seiner Box “herumtreibt”. Um Zugriff auf die meisten Schubladen zu bekommen, müssen Sie sich erst in eine Benutzerliste eintragen.
Hier wird zunächst nach persönlichen Daten und anschließend nach dem Usernamen und einem Paßwort gefragt, damit nicht jeder User Nachrichten unter Ihrem Namen schreiben kann. Sobald Sie als Anwender registriert sind und der Sysop die Daten geprüft hat, bekommen Sie einen Briefkasten zugeteilt, in dem Sie persönliche Nachrichten von anderen Benutzern empfangen können. Diese Mails sind nur durch Sie einsehbar!

Programme downloaden

Neben Schubladen, die reinen Text enthalten, gibt es auch welche, die mit Public-Domain-Programmen gefüllt sind. Über Telefonleitungen kann der Anwender sie in seinen Rechner übertragen (downloaden) oder selbst Dateien an den Mailbox-Rechner schicken (uploaden).

Da die meisten Programmpakete aus vielen Einzeldateien bestehen, wäre es nun sehr umständlich jede Datei separat zu übertragen. Von den entstehenden Telefonkosten ganz zu schweigen! Gängige Praxis unter DFÜ-Experten ist es, die Dateien zu sogenannten Archiven zusammenzupacken. Mit Packern wie ARC, ZOO, LhArc oder DMS werden sie zu einem File zusammengefügt und dabei komprimiert, was in den allermeisten Fällen die Übertragungszeiten erheblich reduziert.

Da alleinstehende Mailboxen irgendwann ihren Reiz verlieren, kamen ein paar findige Sysops auf die Idee, die Boxen untereinander zu verbinden, sprich: zu vernetzen. Schließlich hat man sich nach einiger Zeit schon reichlich aus den Schubladen bedient, und neue Briefe sind auch recht schnell gelesen. Aber das ist noch nicht alles. Stand-alone-Boxen haben noch mit einem weiteren Handicap zu kämpfen:
Die Mehrzahl ihrer Benutzer sind Computer-Fans, die im Nahbereich dieser Box wohnen. Doch was macht ein Dortmunder-Amiga-Anwender, wenn er in München oder Hamburg nach Gleichgesinnten sucht?

Die Lösung ist eine Vernetzung vieler Boxen. In einem solchen Verbund tauschen die angeschlossenen Systeme untereinander regelmäßig ihren Bestand an Daten aus. Das heißt aber nicht nur, daß wesentlich öfter neue Nachrichten eintreffen.

Mailbox-Nummernliste

Standort	Name	Rufnummer
Hamm (Westf.)	HAVOC	02381/31503
Dortmund	MOON	0231/599310
Bochum	NO-NAME	0234/570948
Essen	TOPIC	0201/311186
Oberhausen	HAMMER	0208/802011
Düsseldorf	CHECKPOINT	0211/7670273
Duisburg	DIREKT	0203/734919
Aachen	SOLARIS	0241/156071
Frankfurt	ERNA	040/527495
Hannover	LIMMER	0511/393504
Celle	MEHL	05141/882830
Lehrte	BLACK KEY	05175/5281
München	CUBENET	089/263044

Man kommt auch schnell mit weiter entfernt wohnenden Benutzern in Kontakt, für die es viel teurer wäre, in der Mailbox anzurufen, in der man selbst User ist.

Kostengünstige und schnelle Kommunikation mit Bekannten über EMail (electronic Mail) ist hier das Stichwort. Da die vernetzten Boxen täglich Daten austauschen, ist eine Nachricht, die man schreibt, schon am nächsten Tag in anderen Mailboxen zu lesen. Ein weiteren Tag später können Sie schon mit ersten Reaktionen rechnen.

Mittlerweile ist fast schon die ganze Welt von Mailbox-Netzen überzogen: Fidonet, Subnet, Zerberus, Magicnet und wie sie alle heißen. Der letzte Schritt zur totalen Vernetzung ist im übrigen auch schon vollzogen und wird mir dem Fachbegriff “Gateway” umschrieben. Dabei handelt es sich um eine Brücke zwischen zwei verschiedenen Computernetzwerken (z.B. Fidonet und Subnet). Somit können Nachrichten auch Teilnehmer eines anderen Netzes erreichen.

Manchmal muß es “Logoff” sein

Einer der wichtigsten Mailboxbefehle ist LOGOFF (manchmal auch EXIT, ENDE oder VERLASSEN). Damit teilen Sie der Mailboxsoftware mit, daß Sie den Anruf jetzt beenden möchten. Wird die Boxverbindung durch einfaches Ausschalten des Modems beendet, wartet das Mailboxsystem ca. 1 oder 2 Minuten. Werden keine Zeichen empfangen, geht die Software davon aus, daß der User wohl nicht mehr aktiv ist, und löst selbsttätig den Logoff aus. Dennoch sollte man die Mailbox “ordnungsgemäß” verlassen, um dem nächsten User sofort die Box wieder zur Verfügung zu stellen. Nach dem Logoff können Sie getrost auflegen, auch wenn die Box noch irgendwelche Grußtexte ausgibt.

Haben Sie die Mailbox verlassen, zahlen Sie lediglich die Benutzungsgebühr an den Türwächter “Gilb” (oder nicht ganz so salopp formuliert: an die Telekom). Wenn Sie das Hobby DFÜ intensiver betreiben, werden Sie spätestens bei der nächsten Telefonrechnung feststellen, das “Joggen” ein billigeres Hobby ist.

Verbindungen nach Übersee oder Fernverbindungen innerhalb der Bundesrepublik ziehen ins Geld. Beschränken Sie sich bei Ihren telefonischen Ausflügen deshalb zunächst auf Mailboxen in Ihrer näheren Umgebung (außer wenn Sie eine reiche Tante in Übersee haben, die Sie in absehbarer Zeit beerben können).

Mailboxnummern

Bei der großen Anzahl an Mailboxen in Deutschland ist es nicht einfach den Überblick zu behalten. Ich habe deshalb eine Liste zusammengestellt, die besonders für Amiga-Besitzer interessant ist. Hat man erst einmal den Kontakt zu einer Box hergestellt, ist es ganz einfach an neue Rufnummern zu kommen. In fast allen Boxen wird ausgiebig mit diesen Telefonnummern geworben. Die Liste ist rein subjektiv zusammengestellt und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Harald Weiss

Sie werden es nicht glauben können

Demos, Grafik, Musik, Freude:

Demo-Pack aktuell
Erleben Sie weit über 50 der besten Amiga-Demos und Megademos auf 12 randvollen Disketten. Sie werden es nicht glauben, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik bieten kann. Dieses Paket wird alle 2-3 Monate komplett neu zusammengestellt, so daß Sie immer die aktuellste Software erhalten.
Best.-Nr. P001 **Nur 39,- DM**

Szenen-Pack aktuell
Hier finden Sie neben Demos auch andere super aktuelle Szenensoftware wie Diskettenmagazine, Dia-Shows, Musikdisks oder Anwenderprogramme. Liebe Kunden, die Software hat qualitätsmäßig nichts mit irgendwelcher Software aus PD-Serien zu zun. Hier ist eine volle Amiga-Hardware-Ausnutzung garantiert. 12 Disketten !!!
Best.-Nr. P002 **Nur 39,- DM**

Demo/Szenen-Abo
Sie erhalten jeden Monat wahlweise 10,15 oder 20 Disketten mit der im Vormonat auf internationalen Copy-Partys herausgekommenen Software. Sie erhalten immer die besten Demos, Megademos, Bilder, Musiken oder auch Spiele und Anwenderprogramme direkt ins Haus geschickt. Teilweise ist die Software erst einige Tage alt. So sind Sie bestmöglichst mit den neuesten Demos und anderer Software versorgt. Sie brauchen nicht mehr zu warten, bis man die Programme vielleicht ein halbes Jahr später in irgendeiner PD-Serie findet. Fordern Sie umgehend einen Abo-Reservierungsschein an. Kündigung ist jederzeit fristlos möglich. Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit!
Best.-Nr. P003 **Nur 25,- (10 Disks) 37,- (15 Disks) 47,- (20 Disks) DM**

Schmaus Paket
Erleben Sie die besten Grafik- und Musikschmäuse, die es für den Amiga gibt: Creep Show (Knallige Bildershow mit super Musik), Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Digital Concert II (Longplaydisk mit 12:30 Spielzeit), Mega Concert (Mit Showbühne und Lasershow), Horror Slideshow (Harte Bilder mit perfektem Gruselsound), The Simpsons (Musik und Trickfilme), Crazy Comics, Perfect Pictures (Die besten Farbbilder, die bei den berühmtesten Copy-Parties gewonnen haben), State of Art (Ein volles Musikvideo mit tanzenden Personen) und viele weitere prima Demos.
Best.-Nr. P017 **Nur 39,- DM**

500 C64-Lieder
Mit einem komfortablen Menü können Sie ca. 553 altbekannte C64-Lieder (Yie Ar I+II, Rambo, Shades von Chris Hülsbeck, Never Ending Story. . .) aus den besten C64-Spielen auswählen. Die Lieder sind im original C64-Format abgelegt. Ein Emulator, der die C64-Maschinensprache und den Soundchip 100% emulieren, sind integriert. Bestellen Sie sich jetzt diesen Musikgenuß plus 25 Bilder vom guten alten C64.
Best.-Nr. P011 **Nur 15,- DM**

Musik-Modul-Pack
Dieses Paket können alle Musikfans gut gebrauchen. Auf 8 randvollen Disketten werden die besten, teilweise völlig unbekannten Musikstücke im Sound/Noise-Tracker-Format geliefert. Ideal als Erweiterung für unseren Demomaker-Pack professionell!
Best.-Nr. P016 **Alle Lieder nur 39,- DM**

Demomaker-Pack professionell
Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos, Letters mit brillanter Qualität selber erstellen. Keine Programmierkenntnisse erforderlich! Kreieren Sie die besten Demos mit ganz neuen Effekten. Einige Beispiele: Intro-Maker 1.6, Magnetic Pages (Für eigene Diskmagazine), Super Writer, Deluxe Boot, Demo Creator, Bootblock Champion, Space Writer, Rainbowwriter, oder was halten Sie vom Red Sector Letter Writer. Greifen Sie zu !!! Dazu gibt's viele Musikstücke und Zeichensätze.
Und jetzt ganz frisch von 1993: Look 1.3 (Für Diskmagazine) und Fast Intro Maker (Mit toller Menüführung und besten Ergebnissen.
Best.-Nr. P015 **Komplett alles zusammen nur 69,- DM**

Brisant:

Erotik Dreams
Auf 10 randvollen Disketten erhalten Sie die absoluten Hits von den besten Erotik-Shows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Bitte legen Sie bei der Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises bei. Freuen Sie sich schon drauf.
Best.-Nr. P005 **Nur 49,- DM**

Erotik Dreams plus
Weitere Mengen von sehr anspruchsvollen Fotos für harte Männer (und natürlich auch Frauen). Erleben Sie die härtesten Farbfotos mit den pikantesten Stellungen.
Best.-Nr. P006
15 Disks nur 69,- DM

Deutschlandpaket
Jetzt kommt das absolute Exklusive Paket mit dem original Deutschlandlied gesungen. Außerdem gibt's etwas Marschmusik und natürlich Helmut Kohl: Er singt munter "Ich geh mit meiner Laterne...". Dann werden noch ein paar Eier auf Kohl geworfen. Zum Schluß dann noch: Der Werbespot, die Fälschung, jetzt mal auf dem Amiga!
Best.-Nr. P034 **Nur 19,- DM**

STOP:

Top 150
Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung
Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man für den Computer braucht. Aber auch der Profi wird hier fündig werden! Hier einige kleine Beispiele: Amiga-Monitor, C-Monitor, Deluxe Boot, Bootfighter (Für Bootintros), Catcher (Klaut Bilder), Bootwriter, TNM Coder, Boot Controller, Make Boot, Disksalv (Rettet Disketten vor Fehlern), Setkey (Wollen Sie die Funktionstasten belegen?), Bootboy, Blizzard Viruskiller, Sprite Master (Entwerfen Sie Ihre eigenen Sprites für viele Anwendungen), ASS Virus Protector, Fast-Load (Laden Sie Programme, wie beim C64, schneller ein), Floppy Musik, Fonteditor, IFF-Converter, DOS-2-DOS (Benutzen Sie einfach MS-Dos-Disketten), Virus Infector (Wenn Sie Feinde haben), G-Text, SYS-Info, Powerpacker, SysCheck (Prüft das System), Turbobackup (Das schnellste Kopierprogramm), Intro-Maker, Boulder Dash, Lucky Looser, (Ein brillantes Spiel), Space Writer (Perfekte elektronische Briefe), Öko (Für Umweltbewußte), Klima (Erstellt Diagramme), Jazz Bench (Die riesen Workbench mit allerlei neuen Funktionen), Sonix-Musik und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik. Schlagen Sie hier sofort zu !!!
Best.Nr. P008 **Komplettpreis nur 99,- DM**

Altpaket
Kennen Sie noch die folgenden historischen Titel? Diese alten Programme aus den Jahren 1987 bis 1990, die sich überwiegend noch mit einfachen Leistungsmerkmalen begnügten, sind bei uns völlig ausgelaufen und gibt's nur noch zusammengefasst als diese alte Zusammenstellung: Return to Earth, Xytronic, Paccer, Grav Attak, Deluxe Hamburger, Flaschbier, China Chall II, Blizzard, Fakturierung (1988), Anti-Virus-Disk, MS-Text, Kampf um Eriador,, Boulder Crash, Risiko, Kaiser II, Star Trek, Peters Quest, Mechforce, Faxen, Missile Command, Mastermind, Das Erbe, Tumbler Street, Mondlandung, Flugzeuglandung, Llamatron, Amoeba.
Alles nur 199,- DM

Büro-Perfect-Pack
Hiermit haben alle Geschäfts- und auch Privatleute alles im Griff: Calc (Programmierbarer Rechner mit Kurvendarstellung), Konto (Eine Kontoverwaltung für 800 Einträge), Micro Base (Super Datenbankprogramm), Text Craft (Original Commodore Textverarbeitung), Hyper Adress (Ausgereifte Adressenverwaltung), Balkengrafik (Erstellt anschauliche Übersichten), Buchhaltung, Haushaltsbuch (Verwaltet alle Ein/Ausgaben eines jeden Menschen), Video Labal Master (Erstellt und druckt Aufkleber), Jahresbilanz, Bbase II, QBase und weitere Programme. Die ideale Ausstattung für eine sinnvolle Amiga-Anwendung!
Best.-Nr. P021 **Alles zusammen nur 49,- DM**

Paint-Shop De Luxe
Mit den folgenden Programmen sind Sie in der Lage, Bilder und Grafiken professionell zu malen und zu bearbeiten: NPaint, Ultra Paint, Crayon Paint, FreePaint, IFF-Converter (Konvertiert Bilder in beliebige Größen und Formate), Grafik Maschine (Zum Manipulieren von Bildern), 3D Animator (Erstellt 3D-Drahtmodelle), Icon Editor und Mountain CAD (Ein perfektes CAD-Programm) runden das Angebot ab.
Achtung: Ab jetzt gibt's noch Klacke 1.5 und 105 verschiedene Icons für die Workbench dazu !!!!!
Best.-Nr. P020 **Jetzt nur noch 49,- DM**

Schulpaket
Die super Zusammenstellung der erfolgreichsten Lernprogramme: Molec 3 D (Errechnet Moleküle), Chemie, Abakus (Vollendete Elektronik auf 2 Disketten), Perfect English (Das super Englischprogramm), Vokabeltrainer, Satz des Pythagoras, R.O.M. (Top Matheprogramm), Gravity, Matrix, Plotter und Vieles mehr.
Best.-Nr. P022 **Nur 39,- DM**

Musikpaket
Bestellen Sie sich jetzt dieses neue Musikpaket mit den besten bekannten Musikeditoren plus Neuerscheinungen ganz exklusiv: Intui-Tracker, MED, Pro Tracker 2.2, Trash Tracker 2.1, (Ein leicht zu bedienendes Programm mit unglaublich tollen Funktionen), Wonder Sound 1.6, Zoundmonitor, Beatmaster und Multiripper, um Musikstücke aus Spielen und Demos zu "klauen"! Dazu gibt's noch fertige Musikstücke und eine Menge Instrumente.
Best.-Nr. P033 **Nur 39,- DM**

Unsere Software kommt direkt von internationalen Copy-Parties oder vom Programmierer. Nur so ist die beste Aktualität zu garantieren! Wir werden alles tun, damit Sie voll zufrieden sind und auch bleiben. Wir warten auf weitere Anregungen von Ihnen.

DPaint-Pic-Pack
Sie erhalten 6 randvolle Disketten mit den allerneuesten unbekannten Bildern in den verschiedensten Auflösungen von 16-4096 Farben für DPaint und alle anderen Malprogramme. Viele. Wunderschöne Fantasie-Motive und allerlei brauchbare Motive (Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen, Urlandschaften . . .) werden Sie bestimmt als Elemente für Ihre Bilder und Grafiken brauchen können.
Best.-Nr. P054 **Nur 39,- DM**

Die Qualität
Alle Pakete sind exklusiv im Hause Mallander erstellt worden. Unsere Qualitätsprüfer überwachen ständig den aktuellen Qualitätsstandard und aktualisieren alle Pakete fortlaufend. Nur Pakete mit diesem Gütezeichen bieten die dauerhafte Qualität und die Aktualität aus dem Hause Mallander.

Das bieten wir:
- *Meist deutsche Programme mit deutschen Anleitungen!*
- *100% Virenschutz*
- *100% errorfreie Disks*
- *Sichere Versandverpackungen*
- *Hervorragende Diskaufkleber*
- *Garantierter 24h-Liefertakt*
- *Alle Disketten sind Selbststartend*
- *Alle Disketten sind für Einsteiger geeignet*

So bestellen Sie: *Bestellen Sie formlos per Brief oder Postkarte, rufen Sie uns an oder Schicken Sie uns ein Fax! Bestellungen bis 15:00 Uhr werden am selben Tag bei uns abgeschickt!*

Versandkosten:	Inland Vorkasse	5,- DM
	Inland Nachnahme	8,- DM
	Ausland NUR Vorkasse	15,- DM

HOTLINE
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 61 50

Mallander Computersoftware
Römerstr. 29
W-4290 Bocholt

Spiel, Spaß, Unterhaltung:

Lieber Kunde, wir bieten noch teilweise völlig unbekannte Titel an, da die Programme teilweise direkt von den Programmierern kommen und noch nicht veröffentlicht worden sind. Hier gibt's nur Spiele von 1992 und 1993. Alles ältere wurde von uns aussortiert! Viel Spaß mit den folgenden Qualitätspaketen:

Actionspiele
Spitzen Spannung ist hier garantiert: New Stubb City (Laserschießen in einer Stadt aus Vektorgrafik (hochmoderne Programmiertechnik)), Crowth, Defender (Man muß einen Weltraumangriff auf eine Stadt abfangen), Flag Catcher (Keiner weiß, was hinter welchem Feld verborgen ist. Es kann die Bombe lauern, die den Tod bedeutet.), Lemmingoids (Die Lemminge fallen aus dem Himmel, die alle abgeballert werden sollten)!
Best.-Nr. P045 **Nur 39,- DM**

Kampfspiele
Lieben Sie fernöstliche Sportarten? Hier haben wir was für Sie: Fighting Warriors (Karatespiel mit 2 Spieler in fernöstlicher Landschaft mit echten Kampfschreien), Black Belt (Karateübungen, z.B. Bretter durchschlagen) Zombie Apocalypse (Ein blutiger Kampf mit Zombies), Alien Force (Harter Kampf mit Robotern)
Best.-Nr. P046 **Nur 29,- DM**

Brettspiele
Für gemütliche Stunden am Abend: Gammon (Neue 92'er Version mit ansprechender Grafik), YatZee (1-4 Spieler, super Sound-Effekte, tolle Grafik), Tic Tac Toe (Das bekannte einfache Spiel), Violent Monpoly (Eine brandneue Version), Mensch ärgere Dich nicht, EXXON (Ein spannendes Brettspiel), Scräbbel, Schach 2.0 (Spielstarkes Programm).
Best.-Nr. P048 **Nur 39,- DM**

Adventures
Einige Text- und Grafik-Adventures: Gory Stroy, Pink Banana (Grafikadventure mir Sprachausgabe), Canibal for FBI und Moria (Mit zahlreichen digitalisierten Bildern)
Best.-Nr. P047 **Nur 29,- DM**

Jump'n'Run-Games
Mr. Munk (Laufen Sie um Ihr Leben. Wild umher springende Kugeln bingen den Tod), Running (Änlich Boulder Dash, jedoch mit ganz anderen Aufgaben), Donkey Kong (Kennen Sie es noch vom C64), Tonga (Zurück in die Steinzeit), New Lemmings (Ganz neue Levels, änlich dem Original), Top Secret (Ein Spiel änlich Rainbow Island), Frantic Freddy und Royal Boulder Dash (Mit ganz neuen Levels, wahlweise C64- oder Amigagrafik.)
Best.-Nr. P050 **Alles zusammen nur 39,- DM**

Strategiespiele
Eine Spitzenauswahl der neuesten Strategiespiele: Imperium, Imperium Romanum, Torpedo Commando, Broker (Eine Aktienhandelssimulation) und EGOS.
Best.-Nr. P049 **Nur 29,- DM**

Denk- und Geschicklichkeitsspiele
Ein fantastisches Paket für kniffellige Momente: STAX (Bei sehr lustiger Musik muß man herabfallende Steine nach Muster Ordnen), Tettrix (Diesmal fallen die Steine von links), Puzzle (Verschiedene Verschiebepuzzles), Tetris Pro (Besser als das teure Original), Wangle, Drgon Tiles (Wie das altbekannte original Shanghai, nur mit besserer Grafik), Megaball (Ein fantastisches Break-Out-Spiel) und Cubistix (Mit verschiedenen Zauberwürfeln, wo man die Farben drehen muß).
Best.-Nr. P051 **Nur 39,- DM**

Kinderspiele
Eine fantastische Welt für Kinder von 1/2 bis 14 Jahren: Haus des Nikolaus (Die Kinder müssen von Punkt zu Punkt die richtigen Linien zeichnen, um das Nikolaushaus zu machen) Snake in Grass (Eine Schnecke wird durch die Landschaft gesteuert. Vorsicht Hindernisse!), Doodle Bug Playland (Wahnsinnsdurcheinander in einer Fantasiewelt), Paint Pot II (Lustiges Malbuch. Man kann lustige Motive immer anders einfärben. Keine schmiereien mit Fingermalfarbe mehr, ab 2 Jahren) und Key Bong (Für Kinder ab 6 Monaten: Immer wenn irgendeine Taste gedrückt wird, so erscheinen unter lustigen Boing-Qiutsch-Geräuschen immer andere Figuren auf dem Bildschirm)
Best.-Nr. P052 **Nur 39,- DM**

Sportspiele
Derby (Galopprennen), Billard (Neue Version mit super Grafik), Tischtennis, Grand Prix Simulator (Das Autorennen änlich dem Original), Bossein (Holzkugelweitwurf), Hockey Pista, Tennis für 1-2 Spieler, Slot Cars und Down Hill (Ein Top Skirennen)!
Best.-nr. P053 **Nur 29,- DM**

Repair-Pack
Irgendwann ist's bei jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Die Antwort ist klar: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Speed Test prüft alle Speichermedien (Diskette, Festplatte ...), Fix Disk repariert kaputte Files und holt gelöschte Programme wieder zurück, SYS-Info gibt genaue Auskunft über alle Hardwareprobleme, Joysticktest prüft die Ports am Amiga. Warten Sie nicht länger auf dieses wichtige Paket.
Best.-Nr. P019 **Nur 39,- DM**

Man muß es haben:

Viruskiller Pack perfect
Jetzt ist's endlich soweit: Das ultimative Paket zur Bekämpfung der teuflischen Amiga-Viren ist da: Vector Checker (Überprüft ständig, ob sich ein Virus im System eingenistet hat), Schwarzkopfkiller (Der einzig echt zuverlässige Killer gegen den gefährlichen Saddam Virus, der zur Zeit der Virus mit der größten Verbreitung ist.), BootX (Erkennt über 300 verschiedene Viren), Master Virus Killer 1.9 und weitere Programme machen dieses Paket zu einem Muß!
Best.-Nr. P018 **Nur 29,- DM**

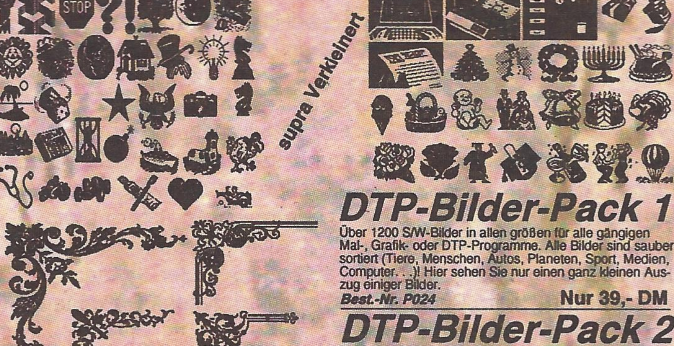
Druckertreiber Pack
Mit diesem Paket bekommen Sie Ihren Drucker bestimmt am Drucken. Über 100 verschiedene Druckertreiber lösen jedes Problem.
Best.-Nr. P028 **Nur 19,- DM**

Disktool/Copy-Pack
Kopieren Sie ganze Disketten oder einzelne Programme mit Rekordgeschwindigkeit, verwalten Sie Disketten und Directorys mit Perfektion: Burstnibbler (Kopiert auch Software mit Kopierschutz), Dual Copy, Super Card, Cyclone 6.3, Turbo Backup (Das schnellste und sicherste Kopierprogramm mit Verify), Sanity-Copy (Szenen-Kopierprogramm, läuft problemlos auf A4000, wo so einige kommerzielle Kopierprogramme doch wohl Schwierigkeiten haben), Black Copy, Coder Copy (Kodiert Disketten beim Kopieren), Directory Utilitie, Disk Master 1.3 und weitere Programme machen dieses Paket einfach perfekt.
Best.-Nr. P027 **Nur 19,- DM**

Labelpack
Druckprogramme aller Art zur Beschriftung von Audio/Videokassetten, Dias, Adressen: Audio Cassetten Cover Editor, Label Maker, Diskprint II, Ettitmaster, Labeler, Super Label.
Best.-Nr. P032 **Alles zusammen nur 19,- DM**

Hier einige kleine Beispiele aus unserem Font-Paket
Best.-Nr. P013 Dieser Font nennt sich z.B. Diane
IVA-Font Oder der Huge-Font
Der Marsha-Font Oder, wie sieht dieser Font aus?
Sie sehen, bei uns gibt's doch sehr seltsame neue Fonts
Der Spitzenklasse
Sehen Sie selbst! 250 von diesen Fonts nur 25,- DM

Fontpaket
Über 250 Zierzeichensätze für alle Text/Grafik/Malprogramme. Die Größe der Fonts liegen zwischen 6Punkten und bis zu über 150 Punkten.
Best.-Nr. P013 **Nur 25,- DM**



DTP-Bilder-Pack 1
Über 1200 S/W-Bilder in allen größen für alle gängigen Mal-, Grafik- oder DTP-Programme. Alle Bilder sind sauber sortiert (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer. . .)! Hier sehen Sie nur einen ganz kleinen Auszug einiger Bilder.
Best.-Nr. P024 **Nur 39,- DM**

DTP-Bilder-Pack 2
In diesem Paket finden Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten jetzt zu.
Best.-Nr. P025 **Nur 49,- DM**

Das Telefonbuch
Das erste Telefonbuch auf Diskette. Aber nicht mit normalen Telefonnummern. Unser Telefonbuch enthält alle 0130 Telefonnummern. Das sind solche Nummern, die alle kostenlos für den Anrufer sind. Das ist ein Service der Telekom, wo der angerufene Dienst die Gebühren zahlt. Jetzt das gute daran: Sie glauben es nicht, was es für verrückte Ansagedienste und Servicenummern gibt. Sie können weltweit die tollsten Ansagedienste, Beratungen, Bestellungen, Urlaubsbuchungen, Sprachkurse oder Musik in Anspruch nehmen. Und das alles kostenlos. Einige kleine Beispiele: Beate Uhse Versand, Asbach Uralt, Careful Amiga, Technology, Verbraucherberatung, Musiktelefon, Computer aktuell, Informationszentrum, Problemannahme, Schnelle Hilfe, Software-Service, Sex-Beratung, Teleclub, Time Power, US Military, Ute's flying Center usw.!
Best.-Nr. P037 **Nur 19,- DM**

Heimdruckerei
Ein Top Paket zum Erstellen von Drucksachen aller Art: Amiga Fox (Die PD-Version des absoluten Hit an DTP-Programmen), Printstudio (Universelles Druckprogramm), Grafikmaschine, PrintPop, Spezialdruck und PrinDrivergenerator zum basteln eigener Druckertreiber.
Best.-Nr. P012 **Nur 39,- DM**

Anleitungen
Sie erhalten über 200 Anleitungen zu kommerziellen Spielen an Anwenderprogrammen auf Disketten. Einige Beispiele: F16-Keymap, Photon Paint II, Super Star Eishockey, Deluxe Paint IV, JR-Comm, Master Seka und Vieles mehr.
Best.-Nr. P014 **Nur 19,- DM**





Immer mehr ausländische Modems, Faxkarten und Anrufbeantworter drängen in den deutschen Markt. Und daß, obwohl die bundesbehördliche Zulassung für den Betrieb dieser nichtpostzugelassenen Importgeräte nur in den seltensten Fällen erteilt wird. Aber nicht nur rechtliche Probleme entstehen beim Anschluß dieser Geräte an das öffentliche Telefonnetz. Oft sind die Kunden überfordert, wenn es gilt, die mit RJ11-Stecker bezeichneten Anschlußverbindungen an die deutsche TAE-Norm anzupassen. Wohl dem, der ein postzugelassenes Gerät besitzt und dieses an das Telefonnetz der Deutschen Bundespost, sprich Telekom, anschließen will: Einfach den beiliegenden TAE-Stecker in die vorhandene Poststeckdose TAE6 stecken - fertig.
Problematischer wird es bei älteren Anschlüssen nach der ADO8-Norm, mit zum Teil unterschiedlichen Kodierungen. Hier hilft nur die Umrüstung auf eine moderne TAE-Dose. Der Umbau wird nur durch die Telekom vorgenommen, was zwei Nachteile mit sich bringt. Zum einen ist erfahrungsgemäß mit längeren Wartezeiten zwischen Antragstellung und Durchführung zu rechnen und zum anderen schlägt der Umbau mit der obligatorischen Gebühr von 65,-DM zu Buche. Mit etwas handwerklichem Geschick kann der Umbau auch selbst durchgeführt werden.

Im gut sortierten Zubehörhandel findet man entsprechende Adapter von ADO auf TAE. Oder man legt selbst Hand an, und montiert die TAE-Steckdose in Eigenregie. Doch Vorsicht: dieser eigenmächtige Eingriff in eine "heilige Domaine" der Telekom ist nicht erlaubt!

"Normaler" Anschluß

Vielleicht haben Sie Glück und der Telefonanschluß der Bundespost ist bereits so verlegt, daß neben dem Telefon auch noch weitere Geräte - ein Fax oder ein Modem - eingesteckt werden können.

Bietet die Buchse nur einen Stecker, kommen Sie um die bereits oben erwähnte kostenpflichtige Umrüstung durch die Telekom kaum herum. Es sei denn, Sie investieren ca. 20 Mark in einen Adapter, mit dem Sie Telefon und Modem an die gleiche Strippe hängen.

Beide Geräte benutzen nun natürlich denselben Anschluß. Wird auf dem Telefon gerade gesprochen, dann kann mit dem Modem keine Mailbox angewählt werden. Und solange das Modem Daten über die Leitung jagt, hört ein potentieller Anrufer nach dem Wählen der Telefonnummer nur das Besetztzeichen.

Wer bis zu drei Anschlüsse braucht, kann sich auch eine Telefondose mit mehreren Steckern von einem Fachmann installieren lassen. Solche Dosen mit NFF- oder FNN-Belegung sind relativ preisgünstig in Elektronikgeschäften oder Kaufhäusern erhältlich.

Mit einem Telefonstecker vom Typ N (Nicht-Fernsprecher) sind alle Kommunikationsgeräte wie Anrufbeantworter oder Tischfaxgeräte ausgestattet. Telefone oder Modems hingegen haben ein F-Telefonkabel (F steht für Fernsprechen). An einer NFF-Dose können somit ein Anrufbeantworter (N), ein Telefon (F) und ein Modem (F) betrieben werden.

Übrigens: Für Fax-Freunde gibt es spezielle Fax-Weichen, die aber nicht gerade billig sind. Die Preise reichen von 200 bis 800 Mark.
Diese Weichen ermöglichen es, mit nur einer Amtsleitung gleichzeitig ein Fax, ein Telefon und einen Anrufbeantworter zu betreiben. Die meisten Faxweichen, insbesondere die peiswerten, können aber nur zwischen einem normalen Telefonanruf und einem Telefax unterscheiden.

Um einen Faxruf als solchen zu erkennen, hebt die Weiche zunächst jeden eingehenden Anruf ab und prüft, ob der typische Fax-Pfeifton ertönt. Wenn ja, wird auf das Faxgerät umgeleitet, ansonsten erhält das Telefon oder der Anrufbeantworter den Anruf.

Nach diesem kleinen Ausflug in die Faxtechnik nun aber zurück zur TAE-Norm. Die TAE-Steckdosen und -Stecker sind durch seitliche Schlitze bzw. Stege kodiert. Hierdurch wird verhindert, daß beispielsweise ein TAE6F-Stecker versehentlich in eine TAEN-Steckdose gesteckt wird.

Zusätzlich befindet sich über der Steckdose zur deutlichen Kennzeichnung meist noch ein Telefonsymbol.

Bei der Neuinstallation eines Telefonanschlußes werden heute fast ausschließlich TAE-Mehrfachsteckdosen verwendet. Besitzer einer TAE6-F-Dose können einen Umrüstadapter (Preis ca. 30,- DM) in Elektronikshops erwerben, mit dem die lästige Umstöpselei ein Ende hat.



Die amerikanische Anschlußtechnik

Wer sich trotz Strafandrohung durch die Telekom nicht davon abhalten läßt, selbst zum Schraubendreher zu greifen, um sein nicht zugelassenes Modem an das deutsche Telefonnetz zu "klemmen", der stößt nicht nur auf juristische, sondern primär auf technische Probleme.

Der Grund hierfür liegt in der abweichenden Belegung von Steckern und Dosen. Grundsätztlich sind für den Aufbau einer Telefonverbindung lediglich zwei Adern erforderlich, die mit "a" und "b" bezeichnet werden. Diese beiden Leitungen werden über das Modem zum Telefonapparat geführt. Wird der Stecker des Modems aus der Steckdose gezogen, schließen sich die Kontakte zwischen Leitungen 1 und 6 sowie 2 und 5. Daher sollte vermieden werden, das Modemanschlußkabel vom Modemgehäuse zu trennen, solange der TAE-Stecker noch in der Steckdose sitzt. Die Folge wäre nämlich eine unterbrochene Telefonleitung, da daß Telefon vom Netz getrennt ist.

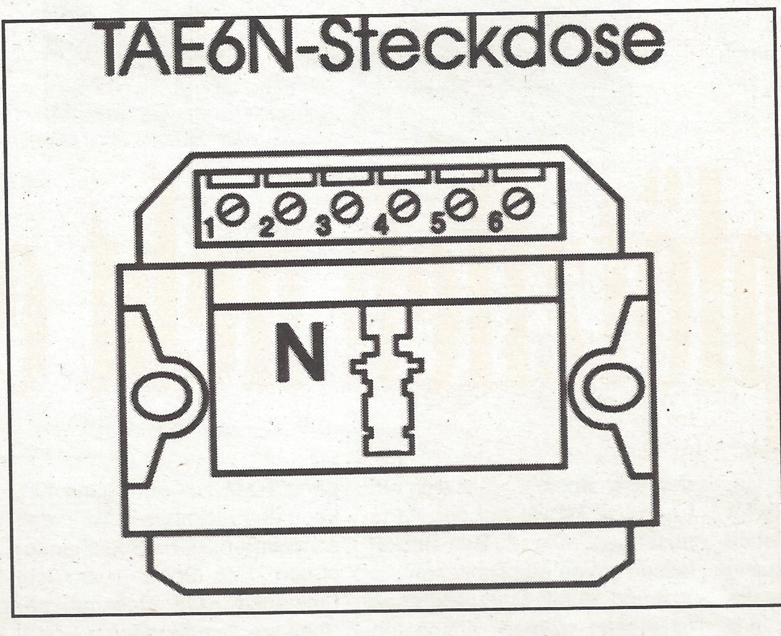
In den USA werden für den Anschluß ans dortige Telefonnetz sogenannte RJ11-Stecker benutzt, die auch unter dem Namen "Western Stecker" bekannt sind. Amerikanische Modems werden im Gegensatz zu ihren deutschen Gegenstücken zwischen Wandsteckdose und Telefonapparat geschaltet. Daher besitzen diese Modems zwei RJ11-Buchsen. Die eine ist mit LINE und die andere mit PHONE beschriftet. In erstgenannte wird die Leitung zur Wandsteckdose und die zweite ist für die Verbindung zum Telefonapparat vorgesehen. Von der Wandsteckdose führen nun die beiden mittleren Adern (meist rot und grün), die den deutschen Adern "a" und "b" entsprechen, über den amerikanischen RJ11-Stecker zum Modem. Obwohl der amerikanische Stecker über vier Adern verfügt, haben die beiden äußeren normalerweise, zumindest in unseren Breitengraden, keinerlei Bedeutung. Sie sind für eine zweite Telefonleitung reserviert und können vom Modem nicht beeinflußt werden.

Und hier liegt das Hauptproblem. Beim Anschluß amerikanischer Modems an das deutsche Telefonnetz muß zum einen ein Adapter von TAE auf RJ11 und zum anderen die unterschiedliche Belegung der RJ11-Verbindungen beachtet werden. Die beiden Adern 1 und 2 werden nämlich nicht wieder zurück auf Pin 5 und 6 durchgeschleift, was zur Folge hat, daß sobald das Modem eingesteckt wird, die Amtsleitung zum Telefon "tot" ist. Hier kann nur mit etwas Bastelarbeit eine Lösung gefunden werden. Auch auf die Gefahr hin, daß ich mich wiederhole: Derartige Eingriffe sind nicht legal und werden von der Telekom strafrechtlich verfolgt.

Die einfachste Lösung für das oben genannte Problem, wenn auch die unsauberste, ist das einfache Überbrücken der Pins mit einem Stückchen Draht. Dadurch sind Modem und Telefon parallel geschaltet, was bei einer Leitung schnell zu Konflikten führen kann. Ein weiterer Nachteil ist das laute Mitwählen (Klackern des Telefonrelais), wenn das Modem eine Nummer wählt.

Genau genommen kann zur Lösung des Problems sogar auf einen speziellen Adapter verzichtet werden. Dazu braucht nur der RJ11-Stecker abgetrennt und die beiden mittleren Adern (meist rot und grün) mit den Pins 1 und 2 der TAE-N-Steckdose verbunden werden. Schließlich müssen nur noch die Pins 1 und 6 sowie 2 und 5 durch eine Drahtbrücke miteinander verbunden werden.
Aber es gibt auch eine elegantere Lösung, bei der auch die beiden äußeren Adern der RJ11-Leitung miteinbezogen werden. Dazu wird zunächst wieder der "Western-Stecker" vom Kabel getrennt.

Nun verbindet man die beiden mittleren Adern (meist rot und grün) mit Pin 1 und 2 des TAE-N-Steckers und die beiden äußeren Adern mit Pin 5 und 6. Auf die richtige Polung braucht nicht geachtet zu werden. Auf der anderen Seite des Kabels müssen nun zwei RJ11-Stecker montiert werden.



Die Anschlußbelegung der TAEGN-Szeckdose

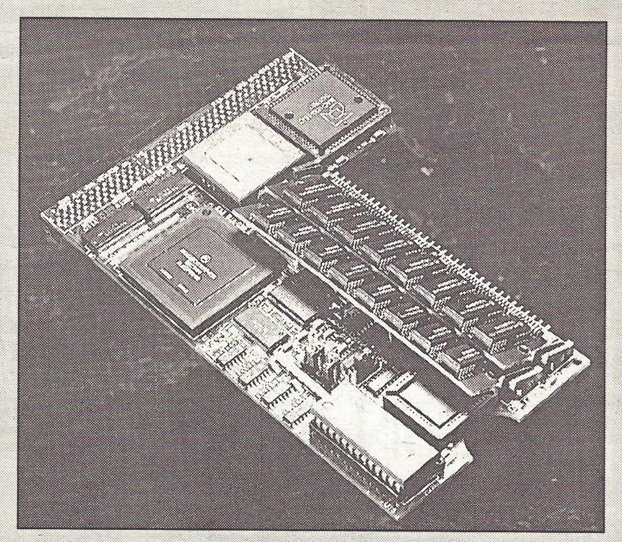
Entweder man trennt zu diesem Zweck das Kabel auf oder man schneidet auch diesen Stecker ab. In letzterem Fall müssen die beiden inneren Kabeladern mit den beiden inneren Kontakten des neuen RJ11-Steckers und die äußeren Adern mit einem zweiten RJ11-Stecker verbunden werden.

Dabei ist darauf zu achten, daß auch diese beiden Adern mit den mittleren Kontakten verbunden werden. Der fertige Stecker wird nun an die Buchse mit der Bezeichnung "Line", und der mit den äußeren Kabeln an die Buchse "Phone" des Modems angeklemmt. Durch diese Anschlußtechnik ist ein unproblematischer und störungsfreier Betrieb von Modem und Telefon gewährleistet.

(HW)

Und plötzlich hebt er ab ...

Seit Herbst vorigen Jahres gibt es den Amiga 1200. Er soll das künfige Zugpferd für Commodore sein. Wer nun aber ein paar PS mehr unter der Rechnerhaube braucht, dem bietet DTM nun die erste Turbokarte für den A1200 an.



A 1230 Turbo +

DTM, eine Firma die überwiegend Produkte der amerikanischen Firma GVP vertreibt, hat sich durch Turbokarten einen guten Ruf in Deutschland verschafft. So verwundert es wenig, daß gerade dieses Gespann die erste Turbokarte für den A1200 anbietet. Neben der sauber verarbeiteten Karte erhält der Käufer eine Diskette und ein Handbuch. Dies soll nach Auskunft von DTM künftig in einer deutschen Fassung vorliegen. Die Diskette enthält einige Testprogramme zum Überprüfen der Funktion der Karte und des Speichers.

Leichter Einbau

Der Einbau der Karte ist kinderleicht - vorbei sind die Zeiten der Platzkompromisse, wie beim Amiga 500. Deckel am Rechner öffnen, Turboboard einstecken, Deckel zu und Rechner einschalten. Und dann: Schwärmen! Der 1200er ist zwar schon ein Unterschied zum (guten) alten A500, doch mit einer 40 MHz CPU 60EC030, 40 MHz FPU 68882 und 4 MB 32-Bit RAM macht vieles nochmal soviel Spaß. Der Coprozessor kann auch später nachgekauft werden - ein Sockel ist natürlich vorhanden. Der Speicher läßt sich auf bis zu 32 MByte auf der Karte ausbauen. Die 2 SIM-Sockel lassen einige Möglichkeiten zu: 1, 4 und 16 MB Module können eingesetzt werden. Ansonsten ist die Karte in SMD-Technik augebaut, bei dieser Leistungsdichte war auch nichts anderes zu erwarten (und möglich).

Zur Leistungssteigerung sollte man den CPU-Befehl aus der Shell aufrufen und den Daten-Burst einstellen. Wer genügend RAM zur Verfügung hat, kann das Kickstart-ROM in den schnelleren 32-Bit Speicher kopieren. Der Speicher braucht übrigends nicht jedesmal per Software eingebunden werden. Das System erkennt und nutzt den Speicher selbstständig.

Ungebremster Leistungsschub

Den nebenstehenden Tabellen können Sie alle Testwerte entnehmen. Durchschnittlich können Sie mit einer Verfünffachung der Leistung Ihres A1200 rechnen. Der subjektive Eindruck ist dabei bei einigen Anwendungen noch größer - die Workbench wird nun auch mit 256 Farben kaum langsamer. Der A1200 wird dank der 40 MHz CPU schneller als ein A3000 und bei einigen Test's hatte sogar ein Amiga 4000 Probleme mitzuhalten.

Softwaremäßig abschalten läßt sich weder der Speicher, noch der Prozessor. Das sollte auch kaum notwendig werden, denn Anwendungen die unter einem 68020 laufen, sollten auch mit einem 60030 funktionieren.

AIBB 5.0	GVP1230	A3000	A4000
WritePixel	12.33	9.66	26.80
Sieve	15.09	9.28	11.88
Dhrystone	9.08	6.02	19.28
Sort	11.45	7.13	19.67
Matrix	16.38	10.14	16.32
IMath	28.82	18.35	41.66
MemTest	10.75	6.72	11.51
TGTest	2.66	2.28	2.95
Savage	331.47	207.15	233.57
FMath	37.92	23.79	213.66
FMatrix	11.73	7.14	19.46
BeachBall	151.41	94.05	354.18
SWethstone	121.75	75.13	215.72
DWethstone	126.82	76.68	210.11
FTrace	205.78	122.47	231.63
CplxTest	11.07	7.12	28.85
InstTest	8.04	5.91	10.04

Fazit

Die A1230 Turbo + ist eine interessante Erweiterung für Besitzer eines A1200. Die Leistungssteigerung ist enorm und wird sicherlich bei einigen Anwendungen durchaus angebracht sein. User, die noch überlegen, welchen Amiga sie sich kaufen, sollten jedoch bedenken, daß man zum Preis eines A1200 und der vorgestellten Turbokarte bereits einen A4000/030 bekommt. Dieser bietet zusätzlich einige Steckplätze mehr. Wer jedoch zunächst mit der Leistung des A1200 zufrieden ist und vielleicht erst später merkt, daß ein paar Megahertz nicht zu verachten sind, dem kann der Kauf der Karte durchaus empfohlen werden.

Jens Tillack

Preise:

Version mit 1MB	948,-
Version mit 4MB	1149,-
FPU68882/40 MHz	399,-
SIMM 4MB/60ns	399,-

Bereits in der Amiga Special 2/93 haben wir Ihnen einen Workshop zum Directory-Hilfsprogramm DirectoryOpus (kurz: DOpus) präsentiert. Dieser beruhte jedoch noch auf Version 3.55, inzwischen ist die brandneue Version 4 auf den Markt gekommen.

DirectoryOpus 4.0 - Teil 1

Alles neu macht 4.0?

Diese bietet einiges an neuen Funktionen, zahlreiche alte wurden verbessert. Nun besteht für den erfahrenen DOpus-Anwender jedoch das Problem, wie er seine alte Konfigurations-Datei aktualisiert, um auf die neuen Funktionen zugreifen zu können ? - Gewiß kann er einfach den neuen DOpus installieren und die integrierte Konfiguration benutzen, oft haben Anwender jedoch das Programm auf ihre eigenen Bedürfnisse eingestellt und starten zum Beispiel sämtliche Programme per Konfig-Datei. Mir persönlich geht es genauso, außerdem mußte ich feststellen, daß der (ausführlich gestalteten) Anleitung ein Kapitel fehlt, das die neuen Funktionen auflistet. Dem geübten DOpus-Anwender bleibt also nichts anderes übrig, als die beinahe 400 Seiten starke Anleitung durchzuarbeiten, um auf Neuerungen zu stoßen! Aus diesen beiden Gründen habe ich mich entschlossen, einen neuen Workshop zu DOpus ins Leben zu rufen: Dieser Workshop wendet sich also an alle Anwender, die den DOpus schon vor der Version 4.0 in Besitz (und Anwendung) hatten. Die beiden Kursteile weisen Sie auf sämtliche Neuerungen gegenüber der alten Version hin und zeigen Ihnen genau, wie Sie Ihre Konfiguration modifizieren müssen, um in den Genuß der neuen Features zu kommen! In diesem ersten Kursteil werden wir grundlegende Installationsschritte besprechen, ferner werde ich Sie auf Änderungen des Programms hinweisen, die sich ohne Ihr Zutun bemerkbar machen und wir wollen einige wichtige Konfigurations-Änderungen vornehmen. Der zweite Teil im nächsten Heft wird Ihnen dann die restlichen neuen und veränderten Funktionen erläutern, ferner werde ich Ihnen einige Tips für die Arbeit DOpus auf den Weg geben!

Die Installation

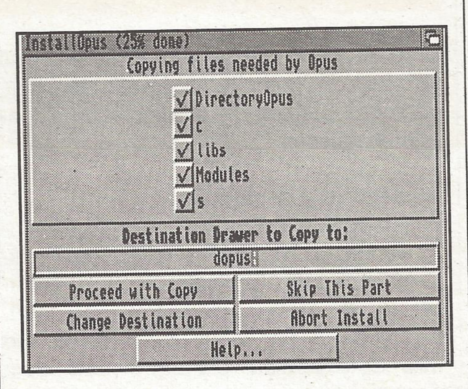


Bild 1: Der Installer zur Konfiguration des DirectoryOpus.

Als Erstes sollten Sie natürlich einmal die Diskette der neuen Version hernehmen und den neuen Opus installieren: Vorher sollten Sie jedoch Ihre Konfigurations-Datei (wahrscheinlich "s:directoryopus.config") sicherheitshalber an einen sicheren Ort kopieren (Backup), da diese bei der folgenden Installation durch einen Fehler überschrieben werden könnte! Dann sollten Sie als erstes alle alten Dateien des DOpus von Ihrer Festplatte/Diskette löschen (ebenfalls vorher BackUp machen!), damit es später nicht zu Überschneidungen zwischen alter und neuer Version kommt: Es handelt sich dabei um Daten aus dem c:- und s:-Verzeichnis: c:DirectoryOpus (+ Icon), c:ConfigOpus , s:DirectoryOpus.hlp und eventuell noch andere Dateien. Die .config sollten Sie nicht löschen, da wir diese ja nachher umändern wollen! Nachdem Sie nun das "InstallOpus"-Icon mit einem Doppelklick aktiviert haben, wird der Installer von Commodore gestartet und Sie befinden sich bereits mitten in der Installation. Nachdem Sie angegeben haben, welchen Könnensstand Sie besitzen (bei Anfänger geschieht die Installation automatisch, bei Experte müssen Sie jeden Schritt bestätigen), können Sie noch angeben, ob Sie wirklich installieren möchten, oder "nur so tun als ob". Anschließend gilt es noch auszuwählen, ob auf Festplatte oder Diskette installiert werden soll. In beiden Fällen gilt auszuwählen, in welches Verzeichnis Sie DOpus installieren möchten - hiermit wären wir schon bei der ersten Neuerung: Während der DOpus bisher im Wesentlichen nur aus dem Programm und dem Konfigurations-Modul bestand, kamen jetzt noch einige externe Module und Dateien dazu. Es empfiehlt sich also, die kompletten Dateien auszulagern und in ein eigenes Verzeichnis zu kopieren. Das Skript unterstützt dies automatisch und

baut einen entsprechenden Assign in die User-Startup (unter 1.3 startup-sequence). Außerdem können Sie angeben, ob der DOpus beim Start automatisch aktiviert wird (wahlweise auch ikonifiziert). Somit wäre die Installation abgeschlossen, ich sollte jetzt gleich einmal etwas grundlegendes erwähnen:

Wahl der Sprache für die Benutzerführung

Von Dopus 4.0 gibt es mittlerweile zwei Versionen: Eine ältere englische, mittlerweile ist auch eine deutsche Version erhältlich. Ich werde mich im Folgenden immer auf die deutsche Ausgabe berufen, da der englischen (logischerweise!) die deutsche Benutzerführung fehlt! Sollten Sie jedoch im Besitz der englischen Version sein, können Sie den wesentlichen Teilen des Workshops jedoch trotzdem folgen, lediglich die Wahl der Sprache ist dann uninteressant für Sie.

Sie haben also den DOpus installiert und auch schon bei Bedarf in der User-Startup verankert. Jetzt können Sie einen Reset durchführen, damit der Assign: ordnungsgemäß durchgeführt wird. Nun sollte der DOpus entweder automatisch gestartet werden oder Sie sollten Ihn aufrufen. Jetzt werden Sie sicherlich bemerken, daß das Programm Ihre Konfiguration geladen hat, obwohl diese noch von einer alten Version stammt - das früher benötigte Umwandlungs-Programm ist jetzt nämlich in den DOpus integriert! Sollte Ihre Konfiguration nicht installiert sein, so müssen Sie diese erst noch über das Konfigurations-Menü einladen: Starten Sie dieses aus dem ersten Menü, durch Klick auf das "K"-Gadget unten rechts oder wie früher auch über Tastatur. Nun wählen Sie wiederum aus dem ersten Menü des Konfigurations-Programms "Import" und wählen im daraufhin erscheinenden Requester Ihre alte Konfigurationsdatei aus. Diese sollten Sie nun unter "s:directoryopus.config" speichern, da Opus dort immer als erstes sucht.
Nun haben Sie den DOpus mit Ihrer alten Konfiguration laufen - bevor wir diese aktualisieren, wollen wir uns erst noch einmal der Sprache zuwenden: DOpus ist nach der Installation auf eine deutsche Sprache eingestellt, das bedeutet daß Sie sämtliche Programmtexte auf deutsch angezeigt bekommen, auch die programminternen Gadgets sind deutsch beschriftet. In der Konfigurations-Datei, die dem DOpus beiliegt, sind sogar sämtliche definierten Gadgets deutsch angegeben, ob Sie sich dermassen umstellen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Jedenfalls können Sie die Beschriftung sämtliche Gadgets ändern. Sollte Sie jedoch die deutsche Sprache stören, werden wir später einen Weg kennenlernen, diese wieder auf Englisch zu stellen. Wenn Sie die deutsche Sprache jedoch ein für allemal von Ihrem Datenträger verbannen möchten, können Sie die hierfür benötigten Dateien mit folgenden Befehlen löschen:

```
delete   dopus:s/#? deutsch#?
delete   dopus:modules/s/#?deutsch#?
```

So haben Sie die deutsche Sprache für immer von Ihrem System verbannt (natürlich haben Sie noch eine Kopie auf Ihrer Original-Diskette !), ob das so sinnvoll ist, ist fraglich, da wir wie angekündigt noch eine elegantere Lösung dafür kennenlernen!

Neue Features im Allgemeinen

Nun möchte ich Ihnen schildern, was sich am DOpus so alles geändert hat, ohne daß Sie erst die Konfiguration aktualisieren müssen:

Auslagerung in Module:
Wie bereits erwähnt wurden nicht so häufig benötigte Programme (z.B. zur Konfiguration, zum Drucken, zum Formatieren) in externe Module ausgegliedert, die nur bei Bedarf eingelesen werden. So wird Speicherplatz gespart. Außerdem lassen sich diese Module als Programme aufrufen, wodurch Sie z.B. DOpus konfigurieren können, obwohl das Programm momentan nicht aktiv ist! Sie lernen später noch einzustellen, ob die Programme gleich beim Start geladen werden sollen...

Mehr Gadgets:
Sie sind nicht mehr wie früher limitiert in der Anzahl der Gadgets: Genügend Speicher vorausgesetzt, können Sie jetzt beliebig viele Gadget-Reihen definieren, die sich per Mausklick auf die untere Statuszeile umschalten lassen (links: vorwärts, rechts: rückwärts), ebenfalls können Sie jetzt bis zu 30 Knöpfen mit Laufwerken, Verzeichnissen und Devices belegen.

Schreibschutz-Anzeige:
Wenn Sie jetzt Diskettenverzeichnisse einlesen, haben Sie gleich einen Überblick, ob diese schreibgeschützt sind: Sollte dem so sein, ist die Angabe des freien Speichers darauf in der oberen rechten Ecke des Listfensters in Klammern gesetzt, Beispiel: (720K).

Neues "kleines Gadget":
Mit "kleine Gadget" sind die Gadgets ganz unten rechts gemeint, die in der Tat sehr klein dargestellt sind: Hier ist mit "F" ein neues hinzugekommen: Dahinter verbirgt sich ein Filter. Bei Aktivierung desselben werden Sie aufgefordert, eine Zeichenfolge (inclusive Jokerzeichen) einzugeben. Anschließend ist der Schalter aktiv (am eingedrückten Gadget erkennbar) und bestimmte Operationen wie Kopieren und Löschen wirken sich nur noch auf die auf den Filter passenden Dateien aus , so lassen sich zum Beispiel schnell alle Icons einer Diskette löschen.

Fenster vergrößern:
Wenn Sie schnell einen genauen Überblick über die gesamten Daten einer Datei (z.B. Datum, Flags und Kommentar)benötigen, können Sie das entsprechende Fenster einfach per Tastatur vergrößern: Die drei Tasten neben der Backspace-Taste wirken sich wie folgt auf die Darstellung aus: "\" vergrößert das linke Fenster maximal, "ß" das rechte und "`" bringt die Darstellung wieder in die Ausgangslage.

Bessere Sicherheitsabfrage beim Formatieren:
Wenn Sie eine Diskette formatieren, die bereits Daten enthält, so zeigt Ihnen eine Sicherheitsabfrage den Namen derselben an und informiert Sie darüber, zu wieviel Prozent die Diskette bereits voll ist. So haben Sie einen guten Überblick darüber, ob Sie wertvolle Daten zerstören.

Bessere Sicherheitsabfrage beim Verlassen:
Wollen Sie DOpus beenden, wird zusätzlich überprüft, ob Sie die Konfiguration geändert und noch nicht abgespeichert haben, dies können Sie gegebenenfalls nachholen.

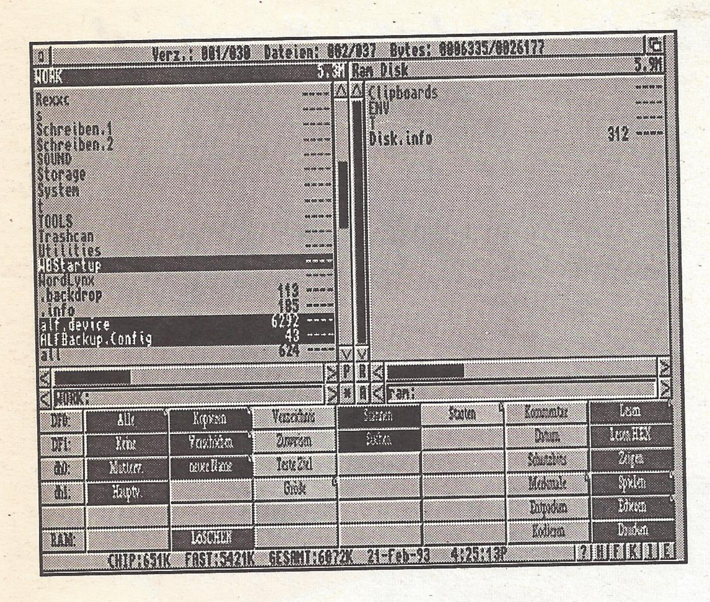


Bild 2: Die Standard-Einstellungen des DOpus.

Bessere interne Funktionen:
Der interne Textanzeiger wurde verbessert, so daß er jetzt eine echte Alternative zu Muchmore darstellt. Wesentlich verbessert wurden auch die Routinen zum Abspielen von Sounds, dank der "inovamusic.library" können jetzt auch Soundmodule der unterschiedlichsten Programme (z.B. Sound-, Star-, Noise-, Protracker, Med, Octamed und Octalyzer) einfach per Doppelklick abgespielt werden. Auch die Animations-Routinen wurden wesentlich optimiert, jetzt können sogar beliebige Einzelbilder einer Anim ausgedruckt werden, ein Druck auf die Leertaste bringt einen Optionsscreen während der Animation auf den Bildschirm.

Flexiblere Handhabung von Jokerzeichen:
DOpus ist jetzt wesentlich flexibler, was die Handhabung von Jokerzeichen betrifft, so stehen Ihnen in der neuen Version gänzlich neue Zeichen zur Verfügung (siehe Seite 373f im Handbuch), aber gerade beim Rename wurde die Unterstützung derartiger Zeichen wesentlich verbessert, so können Sie durch Verwendung von "*" im unteren Feld (neuer Name) sämtlichen Dateien Endungen angehängt werden, durch "*" beim alten Namen können automatische Umformungen realisiert werden, durch Eingabe von "*.pic" oben und "*.bild" unten werden alle der ausgewählten Dateien mit der Endung "pic" in die Endung "bild" umgeformt!

Commodity:
DOpus ist neuerdings als Commodity realisiert, ab Kickstart 2.0 können Sie also über Commodities/Exchange darauf zugreifen und so das Programm einfrieren/beenden und den Bildschirm schließen. Interessant ist auch der Commodities-Eintrag bei Bemerkung , mehr wird nicht verraten ...Das waren die wesentlichen neuen Features, die sich automatisch bemerkbar machen, im Folgenden werden wir die neuen Konfigurations-Features betrachten:

Aktualisierung der Konfiguration

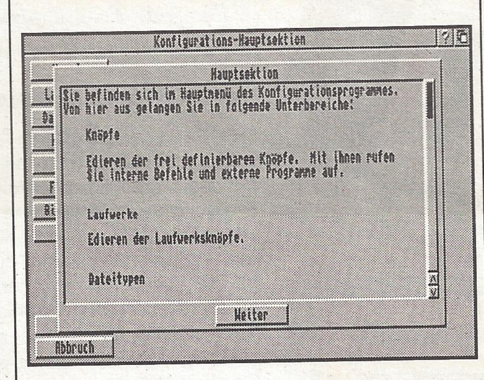


Bild 3: Sogar im Konfigurationsteil brauchen Sie nicht auf Hilfe zu verzichten!

Wenn Sie das Konfigurations-Programm starten, fallen Ihnen im Allgemeinen keine großen Veränderungen zum Vorgänger auf, der Teufel steckt aber wieder einmal im Detail. Mit dem Fragezeichen im oberen rechten Eck können Sie sich immer eine (ebenfalls deutsche) Hilfe zu den Einstellungsmöglichkeiten anzeigen lassen. Interessant ist auch die Tatsache, daß das Abspeichern der Konfiguration in ein Menü integriert wurde: Dieses steht immer zur Verfügung, innerhalb der Unterpunkte lassen sich auch Werte für nur diesen Punkt einladen, wenn Sie also zum Beispiel im Unterpunkt "Menüs" Ihrer persönlichen Konfiguration sind, können Sie die Menüs der Original-Konfig einladen, wobei der Rest unverändert bleibt! Nun wollen wir die neuen Features der einzelnen Unterpunkte genau betrachten:

Gadgets (Knöpfe)

Gleich der erste Menüpunkt - Knöpfe - beinhaltet zahlreiche Neuerungen: Neben dem bereits erwähnten Menü zum Laden und Speichern der Einstellungen innerhalb dieses Untermenüs findet sich hier ein weiteres Menü: Hier können Sie die Anzahl der Gadget-Leisten am unteren Bildschirmrand einstellen: Voreingestellt sind 6 Reihen. Wenn Sie diese nicht benötigen sollten, können Sie sie jedoch auf bis zu 0 Reihen reduzieren. Durch die wegfallenden Knopfreihen haben Sie natürlich mehr Platz zum Anzeigen der Verzeichnis-Inhalte auf dem Monitor. Gerade bei HiRes-Bildschirmen ist es also unter Umständen nützlich, auf einige Reihen zu verzichten. Wenn Sie mindestens eine Reihe eingestellt haben, haben Sie durch das gewohnte Umschalten Zugriff auf sämtliche Gadgets und können sie wie üblich auf sämtliche definierten Funktionen zugreifen. Die Gadgets am unteren Bildschirmrand haben sich nicht wesentlich geändert, neu ist lediglich "Neue Bank" und "Lösche Bank", mit ersterer Funktion erzeugen Sie eine neue Gadget-Bank am Ende der bestehenden Bänke, mit "Tausche Bank" können Sie diese an jede andere Stelle bringen und so Bänke einfügen.

Die Konfiguration der Knöpfe

Bei der Konfiguration der einzelnen Knöpfe hat sich jedoch einiges geändert und so wollen wir diese genau betrachten: Wenn Sie in ein Gadget der momentan angezeigten Bank klicken, wird das Fenster zur Konfiguration des gewählten

Zwei Programme - Renner seit Monaten !
Nun im neuen Outfit in neuen, aktuellen Versionen!
Selbstverständlich besteht ein Update-Service!

- *Erkennt Boot-, Link- und Fileviren, Trojan-Horses und Mixes*
- *Grafische Benutzeroberfläche*
- *Editieren und Installieren von Bootblöcken*
- *Katalogisieren von Daten und Programmen*
- *Sektoren-Überprüfung*
- *Analysieren unbekannter Bootblöcke*
- *Kurz gesagt: Der Virenschutz für Ihren AMIGA!*
- *Regelmäßiger Update-Service möglich*



Disk Safe professional für AMIGA

Boot-, Link- und File-Viren können fast überall lauern!
Die zuverlässige Vorsorge ist für jeden AMIGA-Anwender eine Pflichtübung, wenn er einen plötzlichen Datenverlust oder sogar Progammzerstörungen vermeiden will.
Mit dem neuen "Disk Safe Professional"-Programm haben Sie ein zuverlässiges Werkzeug in der Hand, das Ihren Rechner vor den Viren-Plagegeistern schützt. Über eine grafische Benutzeroberfläche steuern Sie alle Funktionen des Programmes. Alle Verzeichnisse (in internen und externen Laufwerken, Festplatten, usw.) können durchsucht werden.
Dank einer Katalogisierung der vorhandenen Disketten und Daten, kann neuen Viren der "Einbruch" in das System erschwert bzw. unmöglich gemacht werden. Im **ausführlichen deutschen Handbuch** werden nicht nur alle Funktionen des Programmes erklärt, sondern auch viel Hintergrundwissen über Viren, Diskettenstruktur, Bootblöcke usw. vermittelt.

	DM 59,–	**ÖS 499,–**	**Sfr 59,–**
Update:	**DM 20,–**	**ÖS 159,–**	**Sfr 20,–**



- *Individuell erweiterbar mit integriertem Editor*
- *Lernmodus mit Fehlerauswertung*
- *Für jede Fremdsprache geeignet*
- *Übersetzung Deutsch/Fremdwort und Fremdwort/Deutsch*

Language Master II für AMIGA

Das ideale Lernprogramm für europäische Fremdsprachen!
Language Master II ist mehr als "nur ein Vokabelpauker"; ausgestattet mit umfangreichen Grundlektionen in den gängigsten Fremdsprachen (Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch).
Language Master II bietet die Möglichkeit, fortlaufend durch "eigene" Lektionen Ihren Vokabelstamm zu erweitern. Dadurch eignet sich das Programm für alle Schulstufen und Lernphasen. Der integrierte Lernmodus mit konkreter Fehlerauswertung verhilft zu einfachen und schnellen Lernerfolgen. Die übersichtliche Menüsteuerung sorgt dafür, daß auch Einsteiger problemlos mit Language Master II arbeiten können.
Grundwortschatz: ca. 10.000 Vokabeln pro Sprache.
Lieferung inkl. dt. Handbuch.

	DM 49,90	**ÖS 399,–**	**Sfr 49,90**
Update:	**DM 20,–**	**ÖS 159,–**	**Sfr 20,–**

Language Master II-Erweiterungsdisketten

Bibliothek Deutsch/Englisch
DM 19,90 ÖS 159,– Sfr 19,90

Bibliothek Deutsch/Französisch
DM 19,90 ÖS 159,– Sfr 19,90

Bibliothek Deutsch/Spanisch
DM 19,90 ÖS 159,– Sfr 19,90

Bibliothek Deutsch/Italienisch
DM 19,90 ÖS 159,– Sfr 19,90

Bestellen bei:



media Verlagsgesellschaft
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
Tel.:08387/8052 Fax: 08387/8355

Vertrieb Österreich:



A. Mayer GesmbH
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
Tel.: 05574/47344
Fax: 05574/46254



Bild 4: Sehr einfach gestaltet sich die Konfiguration von neuen Programmen: Einfach deren Icon auf das DOpus-AppIcon legen ...

Knopfes geöffnet. Ganz oben sehen Sie hier ein leeres Feld, das den Knopf repräsentiert. Mit den Farbpaletten daneben können Sie die Vordergrund- (links) und Hintergrundfarbe (rechts) einstellen. Klicken Sie das Gadget an, sehen Sie das Aussehen im angeklickten Zustand. Um das Gadget zu beschriften, Klicken Sie einfach in das Feld neben Name oder aktivieren dieses durch "n" (DOpus zeigt Ihnen den Commodore-Richtlinien entsprechend häufig einen Buchstaben der Funktion unterstrichen - dies ist der Tastatur-Shortcut!). Nun erscheint eine Schreibmarke im Textfeld und Sie können den Namen eingeben. Dieser erscheint nach der Bestätigung im oberen Feld. Wenn Sie wollen, daß der Knopf auch über Tastatur aktiviert werden kann, können Sie auf das Gadget "Aufnahme" klicken, dieses wird daraufhin hervorgehoben, Sie können den Tastatur-Shortcut definieren. Dieser erscheint zu Ihrer Kontrolle in der Anzeige davor, mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf Aufnahme löschen Sie den Shortcut. Als nächstes folgt die Definition der Funktion: Hierfür sollten Sie auf "Neue Zeile" klicken, wodurch ein Cursor in der unteren Eingabezeile erscheint. Mit dem Schalter davor können Sie durch (wiederholtes) Anklicken definieren, welcher Art der Befehl ist. Hier ist neben den bisher bekannten Modi zum Starten eines Programms, einer Batch- oder ARexx-Datei oder einer internen Funktion ein weiterer mächtiger Modus hinzugekommen: "WorkBench" ermöglicht das Starten von Programmen wie von der Workbench aus über Icon. Dies hat einige Vorteile: So werden in diesem Modus auch Zusatz-Dateien gefunden, die sich im selben Verzeichnis befinden (umständliche Skript-Dateien entfallen so!), ferner werden die Einstellungen des Icons übernommen, also das Default-Tool und sonstige Programm-interne Settings. Ein weiterer Vorteil dieses Modus ist die Tatsache, daß so auch Funktionen zugänglich werden, die das Programm zwar per Icon, nicht aber aus dem CLI ermöglicht: Bekanntester Vertreter ist hier wohl DPaint - wenn Sie dieses im Workbenchmodus starten und mit dem Flag {f} die Übergabe eines selektierten Dateinamens fordern, lädt DPaint

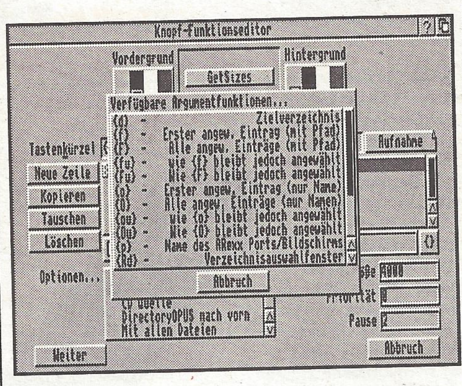


Bild 5: ... sogar die ehemals umständlichen Attribute sind nun klar verständlich!

nach dem Start das erste selektierte Bild des Quell-Verzeichnisses, aus dem CLI können hier keine Dateinamen übergeben werden! Nun sollten Sie aber den Namen (und gegebenenfalls Pfad) der Funktion eingeben, dies kann über drei Arten geschehen: Entweder Sie geben den Pfad im dafür vorgesehenen Fenster ein, oder Sie klicken auf die Lupe, wodurch ein Requester Dateiauswahl geöffnet wird (dieser zeigt bei einer internen Funktion gleich eine Auflistung aller Funktionen an!) oder Sie gehen auf die Workbench und legen das Icon der Datei auf dem DOpus-Appicon ab: DOpus öffnet in der neuen Version auf der Workbench immer ein sogenanntes AppIcon - wenn Sie eine Datei darauf ablegen, kommt DOpus wieder in den Vordergrund, der Pfad der Datei ist eingetragen und der Modus steht auf Workbench! Auch das Blättern im Handbuch zum Auffinden der richtigen Option für Dateiübergabe und derartiges entfällt ab sofort, durch Klick auf das Gadget mit den beiden Klammern "{}" erhalten Sie eine Auflistung aller Parameter und können daraus den richtigen auswählen. Damit wäre unser erster Eintrag beendet, Sie können noch weitere durchführen. Hierbei gilt, daß sämtliche Einträge in der Liste von oben nach unten abgearbeitet werden, so können über die internen Funktionen ganze Skriptdateien erstellt werden, das Handbuch liefert auf den Seiten 215 und 221 zwei anschauliche Beispiele. Am unteren Rand können Sie schließlich noch die bekannten Optionen und Parameter wie Stack, Verzögerung beim Schließen des Fensters und die Priorität angeben.

Laufwerke

Die Definition der Laufwerke gestaltet sich eigentlich wie bisher auch, so daß ich hierüber nicht viele Worte verlieren möchte. Ich will lediglich erwähnen, daß Sie bei der Definition eines Laufwerk-Knopfes wiederum durch Anklicken der Lupe einen Requester zur Auswahl per Maus erhalten - dies ist übrigens noch öfters der Fall, ich werde nun nicht mehr darauf hinweisen. Neu ist lediglich die Funktion "Alle Geräte" - sie liest sämtliche bekannten Laufwerke und Devices ein und belegt die Knöpfe dann entsprechend - dies ist vor Allem bei der Neudefinition der Knöpfe interessant.

Dateitypen und die neuen Dateiklassen

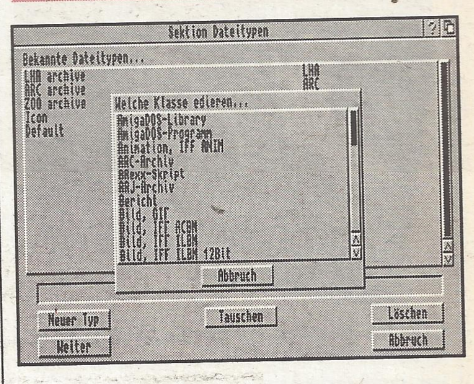


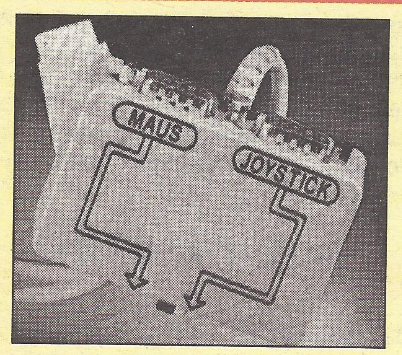
Bild 6: Die Definition von Dateitypen ermöglicht flexiblen Umgang mit den unterschiedlichsten Dateien.

Auch hier hat sich im Vergleich zur Vorgänger-Version nicht viel geändert, zumindest auf den ersten Blick: Sie können auch hier wieder Dateitypen angeben, mit denen auf besondere Art und Weise verfahren wird.
So können Sie zum Beispiel bewirken, daß ein Doppelklick auf ein LHA-Archiv

"We are from Austria"

INTERCOMP *High-Tech*

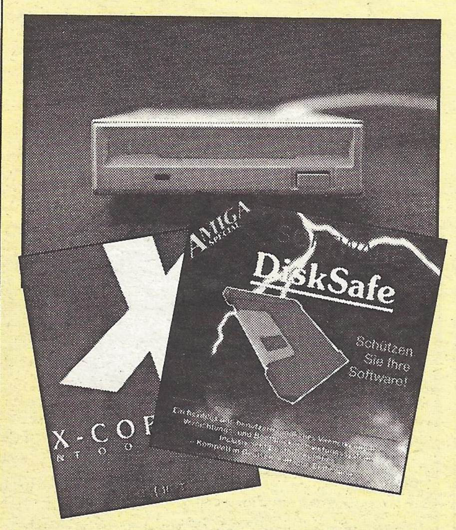
Kompetenz, Vielseitigkeit und der Wille auch in  *alles für Ihren AMIGA zu tun.*



Maus-/Joystickumschalter für AMIGA

Schützen Sie die Anschlüsse Ihrer Eingabegeräte!
Einmal am Umschaltekästchen angesteckt müssen Sie nur noch per Schalter die Maus, oder den Joystick anwählen.
Umschalter, mechanisch **ÖS 298,–**
Umschalter, automatisch. Aktuelles Eingabegerät wird per LED angezeigt. **ÖS 349,–**

3,5"-Zweitlaufwerk, extern inkl. X-Copy prof. Software und Virenschutz!



Externes Zweitlaufwerk für alle AMIGA Modelle, computergraues Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus. Somit können Sie sowohl weitere Laufwerke, als auch andere Peripherie anschließen. Sehr leise! 880 KB Speicherkapazität, dt. Anleitung.
Lieferumfang:
X-Copy prof. Software (keine Hardware), DiskSafe-Virenschutzprogramm und ein 3,5"-Zweitlaufwerk für AMIGA, extern.
nur ÖS 1190,–

NEU!!! Superbase IV, Version 1.2, deutsche Anleitung!
ÖS 3190–



Die nötige "Intern"-Power, für den 1200er!
4 MB Ramcard, 1200
Speicherkarte A1200, mit 4 MB bestückt, inkl. 68882 Co-Prozessor, 32 Bit Speicher, Beschleunigung um fast das 40fache!
ÖS 5190,–

Interne 2,5"- Markenfestplatte
AT-Bus Festplatte, für AMIGA 600/1200.
- **130 MB**
- **komplettes Einbaukit**

inkl. Software, Kabel, deutsche Anleitung **nur ÖS 5490,–**

Noch mehr Hits für die AMIGA-Familie

VLab für AMIGA
Echtzeitvideobilder im AMIGA! Dieser YUY-Echtzeit Digitizer macht es professionell möglich. Digitalisieren Sie aus laufenden Videoquellen in den Zwischenspeicher der Karte. Die Karte selbst und die Software entsprechen hohem Entwicklungsstandard. Auflösung 720x580 Punkte.
Systemvoraussetzungen:
AMIGA, mind. 1 MB RAM, Kick 2.0. dt. Version!
A2000/3000, S-VHS-Version **ÖS 4990,-**
auch erhältlich als:
A2000/3000-Version **ÖS 4390,-**
A500-Version, extern **ÖS 4790,-**

Test AMIGA Special 05/92: "sehr gut"
Test AMIGA-Magazin 07/92: "sehr gut"
und...Produkt des Jahres '92

Sturm im Inneren!
Blizzard Turbo Memory Board, für A 500 (ohne Abb.)
Eine neue Dimension für die AMIGA 500 - Modelle! Bis 8 MB Fast-RAM in den Aufbaustufen 1/2/3/4/5/6 und 8 Megabyte. 512kB Shadow-RAM-Option zum Laden eines Betriebssytems, z.B. 1.2/1.3/2.0/3.0 von Disk oder Festplatte. Geschwindigkeitssteigerung des Fast-RAM's auf 14 MHz. Bis zu 200% Geschwindigkeitssteigerung! Und das bereits ab 1 MB.
Blizzard Turbo Memory Board, blank (0MB bestückt) inkl. Anleitung **ÖS 2590,-**
Blizzard Turbo Memory Board, 2 MB bestückt, 512 kB Shadow-RAM **statt ÖS 4490,-**
nur ÖS 3990,-

MultiEvolution Festplatten (ohne Abb.)
Einer der schnellsten SCSI II-Controller! Läuft unter Kick 1.2/1.3/2.0. Integrierte RAM-Option, bestückbar von 2 -bis 8 MB. MultiEvolution wurde in allen Fachzeitschriften mit "Sehr Gut" bewertet. Inkl. dt. Anleitung.
Evolution Amiga 500 und 2000 Controller Komplettsysteme

42 MB Quantum SCSI	**ÖS 5990,–**
85 MB Quantum SCSI	**ÖS 6890,–**
127 MB Quantum SCSI	**ÖS 7990,–**
170 MB Quantum SCSI	**ÖS 8990,–**
je 2 MB RAM, für MultiEvolution	**ÖS 1490,–**

Brandheiße Spiele-Hits!

Lemmings 2 für AMIGA	**ÖS 798.-**
Gunship 2000 für AMIGA	**ÖS 749.-**
Wing Commander für AMIGA englische Version, dt. Kurzanleitung	**ÖS 398.-**

Malen und Animationen mit einem Profi-Programm!
Deluxe Paint IV AGA (ohne Abb.)
Deluxe Paint IV AGA setzt neue Maßstäbe. Handbuch und Benutzeroberfläche komplett in Deutsch. Pinsel- und Vollbildanimation in 256 Farben, Morphing ohne Pinsellimitierung, durchgehender Schabloneneinsatz innerhalb von Bewegungsdateien, AA-/ECS-Unterstützung, Laden von 24 Bit IFF-ILBM-Bildern. Test Amiga-Magazin: "sehr gut"
Deluxe Paint IV AGA **ÖS 1690,–**

Software die begeistert!



3D Darstellungsmodus · 2D Planungsmodus

3D-Innenarchitekt
Das unersetzliche Hilfsmittel für alle Aufgaben der Innraumplanung. Auf einfachste Weise können im 2D-Editor-Modus, Räume mit beliebig vielen Möbeln individuell gestaltet werden. Die umfangreiche mitgelieferte Möbelbibliothek läßt keine Wünsche offen! Selbstverständlich auch Eigenentwurf möglich! Faszinierender, farbiger 3D-Modus auf Knopfdruck! Realistische Begutachtung aus den verschiedensten Perspektiven!
Systemvorausssetzungen: Amiga (auch 1200) mit mind. 1 MB RAM, Kick 1.2/1.3/2.0 oder 3.0
3D-Innenarchitekt inkl. dt. Anleitung **ÖS 792,–**

Amadeus Synchro Mix 2.0 (ohne Abb.)
Endlich ein professioneller Video-Soundmanager mit umfangreicher Geräuschesammlung! Die wohl weltweit erste Amiga-Software für die synchrone Nachvertonung und Mischung von digitalisierten Naturgeräuschen. Musikloops mit Originalton und Kommentar. Ideal für die Videovertonung. Inkl. 6 Disk (über 1800 Sounds.
Amadeus Synchro Mix 2.0 **ÖS 1590,–**
Demo Disk **ÖS 100,–**

Wir liefern die komplette Amiga Special Software!

Absender:
Name: ________________
Straße: ________________
Ort: ________________
Unterschrift: ____________

Art.-Bezeichnung	Preis	Menge	Gesamtpreis
Intercomp-Katalog	–		

- **Lieferung per Nachnahme/Inland**
- **Versandkosten übernimmt der Käufer**
- **Softwareprogramme sind generell vom Umtausch ausgeschlossen**



A. Mayer GesmbH
Heldendankstraße 24
A- 6900 Bregenz
Telefon: 0 55 74/4 73 44
Fax: 0 55 74/4 62 54

Stattpreise sind die üblichen Verkaufspreise

dieses automatisch ins Zielverzeichnis entpackt. Im Gegensatz zu alten Versionen können Sie hier jedoch auch einige interne Funktionen belegen, zum Beispiel Play oder Read.

Bei genauerem Hinsehen werden Sie jedoch feststellen, daß diesem Menü anscheinend die Definition fehlt, wie denn eine Datei einem bestimmten Typ zugeordnet wird. Bisher konnten Sie ja entweder über den Namen oder einen String eine Datei zuordnen. Diese Erkennung wurde nun wesentlich überarbeitet und stellt deshalb praktisch einen eigenen Unterpunkt dar.

Dieser wurde mit "Dateiklassen" betitelt und läßt sich über das zweite Menü innerhalb der Dateitypen ansprechen (das erste Menü enthält die gewohnten Funktionen):

Einteilung in Dateiklassen

Mit "Neue Klasse" richten Sie eine völlig neue Dateiklasse ein. Hierfür wird ein eigener Bildschirm geöffnet. Hinter Klasse können Sie eine Kurzbeschreibung eintragen, ID-Code enthält einen kurzen Begriff, mit dem Sie auch aus den Dateitypen darauf zurückgreifen können. Nun gilt es, die Klasse möglichst eindeutig zu beschreiben, was im Idealfall bedeuten soll daß eine passende Datei auch sicher zugeordnet wird, eine nicht passende auch als solche erkannt wird.

Hierfür haben Sie einige Möglichkeiten, diese werden im unteren Kasten in einer skript-ähnlichen Sprache definiert. Hierfür stehen Ihnen einige internen Befehle zur Verfügung, die Sie nach Betätigung der Lupe wiederum aus einem Requester auswählen können. Wenn Sie auf "neue Zeile" klicken, erscheint die Schreibmarke im unteren Eingabefeld und Sie können wie eben angesprochen ein Schlagwort auswählen.

Diese sollen hier nur übersichts-mäßig angesprochen werden, weitere Informationen können Sie Ihrem Handbuch ab Seite 142 entnehmen. Mit die einfachste Angabe ist über den Dateinamen, diese wird über den Begriff "MatchName" eingeleitet, dann müssen Sie in das Eingabe-

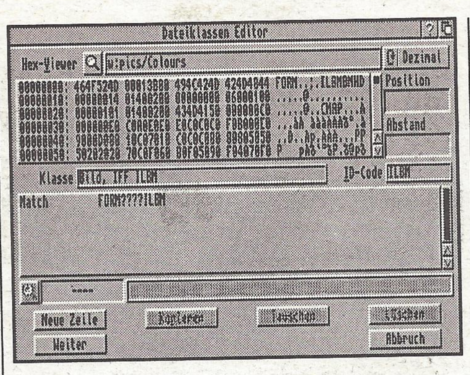


Bild 7: Dateiklassen enthalten typische Merkmale bestimmter Dateiarten.

feld nur noch den gewünschten Namen eingeben, meist ist dies ein Teil, der von beliebigen Jokerzeichen des AmigaDos umrahmt wird, zum Beispiel "*.pic" zur Identifikation eines Bildes. Weitere Kriterien sind nach dem Datum, den Protection-Bits, dem Kommentar, der Dateigröße und nach Dateiinhalten: Hierbei kann entweder nach beliebigen Zeichenfolgen (auch nicht-darstellbaren ASCII-Zeichen) gesucht werden, es kann ferner gezielt an bestimmten Adressen gesucht werden, hierfür können Dateien eingeladen und im oberen Fensterteil dargestellt werden können - es wird Hexadezimale und dezimale Darstellung unterstützt, was die Suche nach bestimmten Adressen ermöglicht.

Diese Kriterien können beliebig verbunden werden (And/Or), was eine exaktere Einteilung ermöglicht. Mit "Klassen edieren" können Sie bereits definierte Klassen aktualisieren, Sie können so auch die bereits getätigten Definitionen betrachten. "KLasse kopieren" dupliziert eine Definition, was bei der Bestimmung ähnlicher Klassen sinnvoll sein kann. "Klasse löschen" löscht schließlich eine nicht länger benötigte Klasse.

Mit "Import" können wiederum beliebige Klassen aus anderen Konfigurationen eingelesen werden. Den Punkten "Speichern" und "Speichern als" kommt hier eine besondere Bedeutung zu, denn die Klassen werden nicht im Rahmen der Konfiguration abgespeichert, DOpus verwendet hierfür eine eigene Datei ("DirectoryOpus.cla"). Sie sollten also immer die Dateiklassen speichern, bevor Sie wieder zu den übrigen Konfigurations-Punkten zurückkehren. Sollten Sie dies vergessen, macht DOpus Sie darauf aufmerksam. Mit "Löschen" können Sie die komplette Klassen-Definition löschen, es erscheint wieder eine Sicherheitsabfrage.

Hotkeys

Dahinter verbirgt sich ein völlig neues Feature des DOpus: Dieser ermittelt nun die Definition von globalen Hotkeys: Über diese Tastatur- Kommandos können Sie die eingetragenen Befehle und Programme jederzeit starten, solange DOpus aktiv ist (gilt auch für den ikonifizierten Zustand).

Dabei gilt zu beachten, daß diese Befehle höchste Priorität haben, sollte das momentan aktuelle Programm einen identischen Hotkey besitzen, so wird stattdessen der im DOpus konfigurierte benutzt, dies kann eventuell zu unerwünschten Effekten führen, wenn Sie viel mit Tastatur arbeiten. Deshalb empfiehlt es sich, für diese DOpus-Hotkeys seltene Tastenkombinationen wie Ctrl-Shift-Taste zu verwenden.

Die Definition eines solchen Hotkeys gestaltet sich ähnlich der Gadget-Konfiguration : Mittels der Gadgets am unteren Bildschirmrand können Sie bereits definierte Befehle modifizieren, neue Hotkeys definieren, die Einträge vertauschen (die Liste wird von oben nach unten abgearbeitet, so können Sie einen alten Eintrag stillegen, indem Sie einen neuen mit gleichem Shortcut erzeugen - keine Funktion eintragen - und mit "Tauschen" vor den ersten setzen. Allerdings ist auch dieser Shortcut noch "mächtiger" als das aktuelle Programm, so daß nun einfach gar nichts passiert, wenn Sie den Shortcut verwenden!).

Einträge werden definiert, indem Sie einen Namen dafür angeben (wird nur innerhalb des DOpus verwaltet und dient Ihrer Orientierung) und anschließend den Hotkey aufnehmen. Nun können Sie noch den Programm-Aufruf eintragen (auch hier können Sie wieder mit dem AppIcon arbeiten - interne Befehle stehen natürlich nicht zur Verfügung) und aus der unteren Liste einige Optionen auswählen, auch das Menü steht Ihnen wieder zur Verfügung.

Hiermit sind wir am Ende des ersten Kursteils angelangt, im nächsten Heft werden wir diesen wie eingangs versprochen fortführen...

Bis dahin wünsche ich Ihnen viel Spaß mit diesem tollen Hilfsprogramm!

Frank Gärtner

X-COPY & TOOLS

Ab sofort mit Buch und Cyclone-Hardware, auch für A2000 intern.



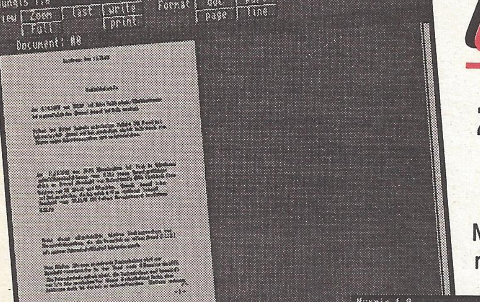
SOFTWARE

Ostendstr. 32
D-7524 Östringen
Tel.: 07253-22411
Fax: 07253-22450

Oder im gutsortierten Fachhandel

Haben Sie vielleicht die gleichen Probleme wie ich wenn es um Schönschrift geht ?!? - Dann haben wir jetzt eine Abhilfe für Sie, zumindest während der Arbeit am Computer:

Schönschreiben leichtgemacht



Mungis das ist im Prinzip ein abgespecktes DTP-Programm. Es enthält die Grundfunktionen einer Textverarbeitung (sogar deutsche und englische Silbentrennung) und darüber hinaus viele Schriften.

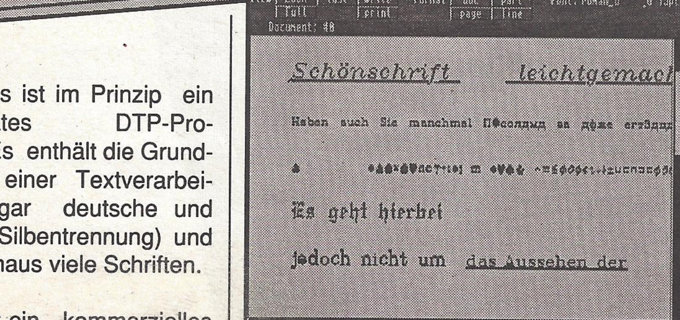
Mungis ist ein kommerzielles Produkt, das momentan noch für einen Einführungspreis von DM 99.- verkauft wird. Mungis wird auf 2 Disketten ausgeliefert, auf der ersten befinden sich neben einigen Zeichensätzen das Hauptprogramm, ein Fonteditor und ein (mäßiges) Installationsskript.

Die zweite Diskette besteht nur aus Schriften, Sie erhalten insgesamt 26 Zeichensätze; Varianten wie Fett, Kursiv und Unterstrichen schon einberechnet.

Dies ist nicht gerade berauschend, da es sich jedoch um Vektorfonts handelt, können diese in beliebigen Größen bis 36 Punkte verwendet werden. Außerdem ist im Lieferumfang ein Handbuch als Ringbuch enthalten (wurde übrigens mit Mungis erstellt), dieses erklärt auf rund 60 Seiten alles Wesentliche zum Programm-Demos der Fonts und ein Stichwortverzeichnis sind löblicherweise enthalten!

Zweifelhafte Bedienung

Mungis ist nicht nach den Com-



modore-Richtlinien programmiert, trotzdem läuft es stabil und erzeugt keine Enforcer-Hits.
Nach dem Programmstart findet man den Arbeitsbildschirm (dieser wird auf Wunsch in Interlace geöffnet) in Ganzseiten-Darstellung, zum Arbeiten kann die Darstellung jedoch vergrößert werden. Nun können Sie Ihre Texte eingeben, vorher sollten Sie jedoch Fonts definieren: In den Default-Einstellungen lassen sich bis zu 10 Fonts inklusive Attributen mit einer Höhe bis zu 36 Punkten einstellen. Allerdings werden diese Fonts allesamt in den Speicher geladen, so daß Sie mit wenig Speicher keine großen Sprünge machen können, 1 MB ist ohnehin Minimum (Kick1.3 oder höher werden unterstützt). Nun können Sie endlich mit der Eingabe beginnen, per Druck auf eine F-Taste können Sie zum Schreiben einen anderen Font verwenden. Die Darstellung ist WYSIWYG, Sie sehen das spätere Dokument also bereits originalgetreu am Bildschirm. Feinheiten wie Buchstaben - und Zeilenabstand lassen sich entweder global oder absatzweise definieren und natürlich auch nachträglich ändern. Auch Fonts können nachträglich geändert werden, so daß Sie den Text theoretisch auch mit einem externen Programm erstellen und dann importieren können - allerdings funktionierte bei Unserer Testversion das Umwandeln markierter Stellen nicht immer genau, oft wurde der restliche Text auch verändert!

Die Arbeit mit dem Programm gestaltet sich ansonsten recht angenehm, schließlich geht es ans Ausdrucken: Hier muß ich Mungis ein echtes Lob aussprechen, die Ausgabe auf Drucker ist hervorragend: Das Schriftbild ist derart sauber, daß man mit einem 24-Nadler Laser-ähnliche Ausdrucke erhält!

Dipl.Ing.C. Mehl
Lisztstr. 99
6700 Ludwigshafen
Tel. 0621/568915

Unter dieser Adresse ist für DM 10.- auch eine Demo-Version erhältlich, dieser Betrag wird bei einem späteren Kauf angerechnet.

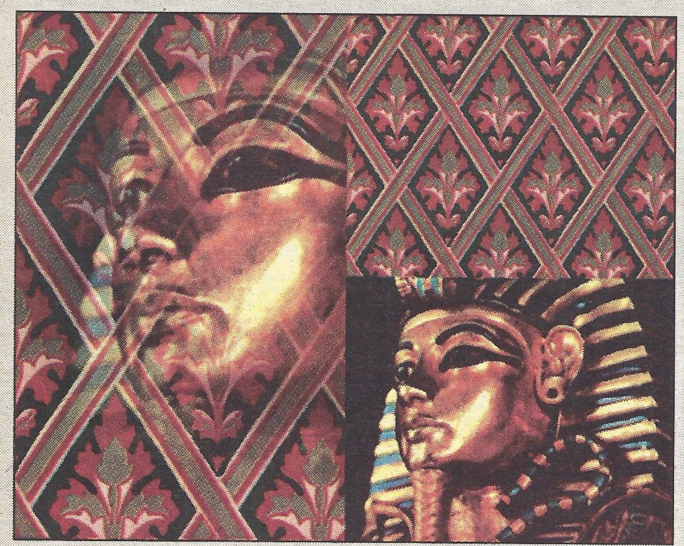
Frank Gärtner

Fazit:

Ich bin mir bei dem Urteil über Mungis ehrlich gesagt nicht ganz im Klaren: Einerseits zeigt es gute Ansätze und weist brauchbare Funktionen auf , die Druckerausgabe ist wie gesagt sehr gut, andererseits ist die Ausstattung an Funktionen und vor Allem Fonts doch etwas zu dürftig um den Preis von 100 DM zu rechtfertigen!

Sollten Sie jedoch einen derartigen Kompromiß gesucht haben, um Ihren Briefen und sonstigen Vorlagen ohne große Mühe etwas mehr "Pepp" zu verschaffen, dann sind Sie mit Mungis jedoch gut beraten!





Bildkombination mit "Rub Through": Rechts die Originalbilder, links das Ergebnis bei kreisförmigem Transparenzverlauf.

Teil 2

meisten Malprogramme; allerdings wird diese Möglichkeit erst ab dem Farbmodus HAM aufwärts richtig interessant, denn nur dann gibt es genügend Farben, um die "gemischte" Fläche auch realistisch darzustellen. Bei 24 Bit ist das natürlich überhaupt kein Problem, denn wie bei allen Funktionen stehen Ihnen hier alle 16.7 Mio. Farbtöne zur Verfügung - ohne Rücksicht auf den bisherigen Bildinhalt oder eine "vordefinierte Palette".
Schon deshalb

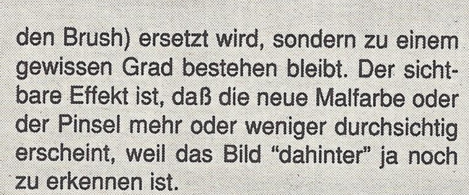
MALEN N

Willkommen beim zweiten Teil des Workshops zum 24 Bit-Malen. Wenn Sie den ersten Teil (AS 4/93) gelesen haben, wissen Sie schon, daß es sich nicht nur um eine Speziallektüre für diejenigen handelt, die bereits entsprechend ausgerüstet sind, sondern daß das Gesagte auch und besonders für die Anwender interessant ist, die mit dem Gedanken spielen, sich eine 24 Bit-Erweiterung zu kaufen - und darüberhinaus (hoffentlich) für alle, die sich überhaupt mit dem Thema beschäftigen. Lassen Sie sich auch in diesem zweiten Teil überraschen, wie einfach viele Anwendungen in der vermeintlich so hochkomplizierten Farbtiefe 24 Bit sind.

Weiche Motivkanten: Links jeweils Motive ohne, rechts mit "Feather"-Option ins Bild kopiert (hier zur Demo etwas übertrieben und in vergrößertem Ausschnitt).

Transparenz

Transparenz ("Durchsichtigkeit") bedeutet beim Malen auf dem Computer, daß die von einer Bearbeitung betroffene Fläche auf dem Bild nicht vollständig durch die neue Information (die neue Malfarbe oder den Brush) ersetzt wird, sondern zu einem gewissen Grad bestehen bleibt. Der sichtbare Effekt ist, daß die neue Malfarbe oder der Pinsel mehr oder weniger durchsichtig erscheint, weil das Bild "dahinter" ja noch zu erkennen ist.



Eine "globale" Transparenzfunktion, mit der Flächen gleichmäßig durchsichtig gemacht werden können, besitzen die

ist es kein Wunder, daß alle 24 Bit-Malprogramme dieses Feature anbieten - wobei man allerdings verschiedene "Stufen" unterscheiden muß. Die einfachste Form, die man überall findet, ist die eben schon erwähnte, "globale" Transparenz. Die betroffene Fläche wird gleichmäßig durchsichtig gemacht, wobei man den Grad der Transparenz zwischen Null und hundert

Prozent einstellen kann. Auf diese Weise lassen sich durchsichtige Gegenstände, aber auch Spiegelungen (Auto auf nasser Fahrbahn, Kugel auf polierter Oberfläche etc.) schon sehr realistisch erzeugen. Was so nicht funktionieren kann, ist aber z.B. der weiche Übergang von einem Bildteil in einen anderen, also etwa eine menschliche Figur, die zu den Füßen hin genspenstergleich ins Hintergrundbild übergeht. Dazu müßte man nämlich definieren können, daß das Pinselmotiv z.B. nach unten hin immer durchsichtiger wird. Die Lösung



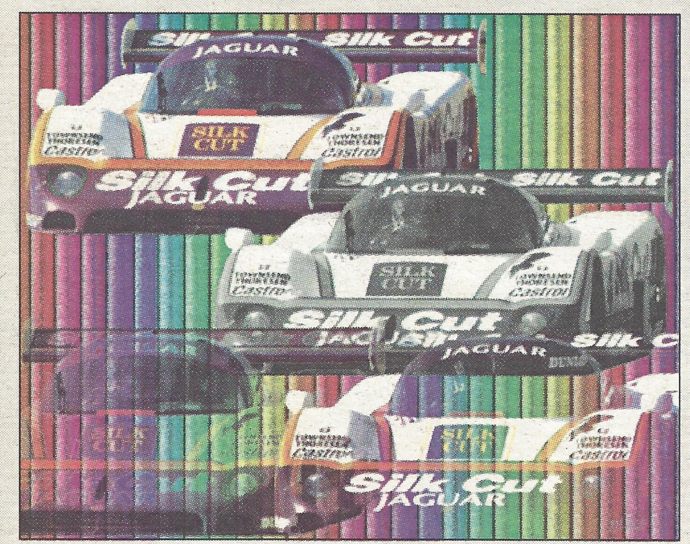
heißt "Transparenzverlauf", wobei die Umsetzung dieser Option sehr unterschiedlich gelöst ist. Mit der beste, weil vom Prinzip her bekannte Weg ist der, den Transparenzverlauf entsprechend einem Farbverlauf zu definieren, wobei Grauwerte (Weiß = opak, Schwarz = transparent) den Grad der Durchsichtigkeit repräsentieren. Damit läßt sich schon eine Menge anfangen, vor allem, wenn sich über die Definition von "Endwerten" hinaus auch Zwischenmarken setzen lassen (eben wie beim Farbverlauf) und die Richtung nicht auf waagerecht und senkrecht beschränkt ist, sondern sich auch schräge, kreisförmige oder umrißbezogene Verläufe erzeugen lassen.

Alpha Channel

Die absolute Kontrolle über die Transparenz eines Bildes hat man allerdings erst dann, wenn man jedem einzelnen Pixel einen eigenen, beliebigen Transparenzwert zuordnen kann, ganz so wie man ihn beim Malen mit einem Farbwert versieht. Diese Funktion gibt es bei einigen, wenigen Grafikkarten und die Erzeugung solcher "Transparenz-Masken" funktioniert dabei wie das Malen selbst. Als Werte für die Transparenz stehen 256 Stufen zur Verfügung, die wieder durch Graustufen repräsentiert werden. Mit diesen Graustufen arbeitet man, wie gewohnt, in Verbindung mit den „normalen" Malwerkzeugen. Die eigentliche Funktion dieses 8 Bit-Alphachannel (8 Bit = 256 Abstufungen) ist die Festlegung einer Bildtransparenz bei der Kombination mit anderen Bildern oder einem Videosignal (bei Grafikkarten mit digitalem Genlock). Dort wird mit Hilfe dieser Abstufung z.B. auch eine Überblendung von einem Bild aufs andere realisiert, indem die entsprechenden Werte langsam von Null bis 256 geändert werden. Aber genauso gut kann diese zusätzliche Bildinformation auch gleich innerhalb des Malprogrammes verwendet werden, wobei sich die Transparenzinfo dann eben auf einen Pinsel gegenüber einem Hintergrundbild bezieht oder den Transparenzgrad beim RubThrough (siehe unten) festlegt. Die Möglichkeiten dieser Option sind so umfassend wie die Mal-Optionen des Programm selbst. Spezielle Anwendungen sind vor allem das perfekte Smoothing (die Kanten eines Motives werden umrißbezogen immer durchsichtiger) oder auch verfremdende Effekte. Ein sehr einfach zu realisierender, aber äußerst dekorativer Effekt ist die helligkeitsabhängige Transparenz: Man erzeugt von einem Motiv ein Graustufenbild, das dann als seine eigene Alpha-Maske eingesetzt wird. Die Folge ist, daß Flächen um so transparenter erscheinen, je dunkler sie sind (oder umgekehrt). Die Möglichkeiten sind, wie gesagt, beinahe unerschöpflich, die richtige Anwendung ist - eben durch den großen Leistungsumfang - allerdings nicht immer ganz unkompliziert. Um so erfreulicher, wenn darauf basierende, oft benötigte Funktionen als eigenständige Option "ausgelagert" werden und dann dementsprechend einfach zu bedienen sind. Ein Beispiel dafür ist die "Feather"-Option in der neusten Version von Opal Paint, mit der freigestellte Motive entlang ihrer Umriß-Kanten mehr oder weniger durchsichtig definiert werden können, sodaß sie beim Kopieren ins Bild natürlich "weiche" Umrisse aufweisen und nicht plakativ "aufs Bild" gesetzt erscheinen (siehe Bild).

Rub Through

„Rub Through" ist eine Option, deren ganzer Leistungsumfang sich einem erst auf den zweiten und dritten Blick erschließt. Außer dem aktuellen Bild muß dazu ein zweites auf die Reserveseite geladen (also „hinter" dem aktuellen präsent) sein. Bei eingeschaltetem Rub Through (wörtlich: „Durchradieren") wird die bearbeitete Fläche auf dem aktuellen Bild durchsichtig (als ob man es wegradiert) und läßt den entsprechenden Ausschnitt des zweiten Bildes „dahinter" sichtbar werden. Eine wenig spektakuläre, aber in der Praxis sehr wichtige Anwendung ist die, ein verändertes Bild teilweise wieder in den Zustand vor der Bearbeitung oder in den Ursprungszustand zu versetzen (eine Art unbegrenzte UNDO-Funktion). Wie oft kommt es vor, daß man nicht nur den letzten Schritt rückgängig machen möchte (normales UNDO), sondern mehrere Bearbeitungen (z.B. einen Brush samt Schatten usw.) "löschen", den Rest der Bearbeitungen aber behalten will - man will ja nicht wieder von vorne anfangen. Dazu lädt man das Ausgangsbild auf die Reserveseite und radiert bei Bedarf mit Rub-Through die nicht mehr gewünschten Veränderungen einfach weg. Stattdessen kann man



Helligkeitsabhängige Transparenz per Alpha-Channel: Oben das original, darunter die Graustufenmaske und ganz unten die beiden Ergebnisse: Je heller (links) bzw. dunkler (rechts), desto transparenter.*

mit Hilfe verschiedener Algorithmen. So wie beim Malen Farben aufgetragen werden, wird die entsprechende Fläche bei der Bildbearbeitung aufgehellt, farbiger gemacht, eintrübt usw. Jedes 24 Bit-Malprogramm sollte wenigstens die "Grundrechenarten" der Bildbearbeitung beherrschen, also Verändern des Kontrastes, der Helligkeit, der Farbsättigung und das Anheben bzw. das Verwischen von Konturen (Sharp und Smooth). Zwar gibt es spezielle Image Processors (Bildbearbeitungsprogramme) wie AdPro oder den Imagemaster, allerdings wird die jeweilige Funktion oft in direkter Kombination mit anderen Malprogramm-typischen Funktionen gebraucht (z.B. das Abdunkeln einer Fläche als Schatten des Pinselmotives).

auch nach jedem - endgültig für gut befundenen - Schritt das aktuelle Bild auf die Reserveseite kopieren und mit dieser aktualisierten Version arbeiten.
Rub Through eignet sich aber auch zur Kombination von Bildteilen. Oft ist es z.B. sinnvoll, einen Bildvordergrund erst einmal auf einer neutralen Fläche zu entwerfen (Uni-Hintergrundfarbe) und erst zum Schluß den Bildhintergrund einzukopieren (oder verschiedene auszuprobieren).
Das endgültige Spektrum der Radier-Möglichkeiten ergibt sich allerdings erst in Kombination mit anderen Optionen, vor allem mit der Transparenz. Damit lassen sich perfekte, flächenbezogene Bildübergänge und Bildkombinationen erzeugen, aber auch beliebige, andere Effekte , die man auf andere Weise oft ebenso - aber wesentlich weniger komfortabel - realisieren könnte.



Qualität des JPEG-Formats (rechte Bildseite): Oben ein Motiv, das sich schlecht für dieses Crunch-Format eignet (sichtbare "Verunreinigungen"), im Bild unten ist trotz datenreduzierung um über 90 % selbst in der "Lupe" kaum ein Unterschied zu erkennen.*

Fonts

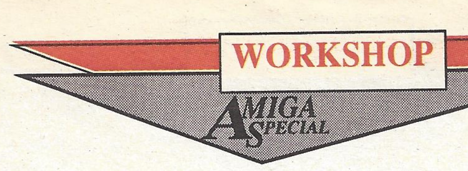
Zeichensätze sind keine spezielle Sache der 24 Bit-Bildbearbeitung, denn sie liegen gängigerweise nicht in dieser Farbtiefe vor, sondern besitzen nur eine einzige Farbe (Amiga-Fonts, Vektor-Fonts) bzw. maximal 16 Farben als sogenannte „Colorfonts". Die meisten 24 Bit-Malprogramme unterstützen (unter OS 2) alle diese Formate. In der Regel wird allerdings nicht wie bei DPaint direkt auf den Screen geschrieben, sondern aus einem vorher eingegebenen Text ein Brush erzeugt, der sich wie alle anderen ausgeschnittenen Brushes verwenden läßt.
Das einzig speziell Erwähnenswerte zu diesem Thema ist, daß man diese einfarbigen „Schriftschablonen" ziemlich einfach mit Farbverläufen und Texturen versehen kann und so „Colorschriften" allerbester Güte produziert. A propos: Auch Colorfonts eignen sich sehr gut für die 24 Bit-Verwendung bzw. -Nachbearbeitung. Die bei 16 Farben unvermeidlichen Farbsprünge können durch geeignete Operationen im Malprogramm (Smoothing etc.) ohne Aufwand geglättet werden, wodurch die Qualität der regulären Colorfonts deutlich erhöht wird.

Bildbearbeitung

Unter diesem etwas allgemein formulierten Begriff (schließlich ist "Malen" auch eine Bildbearbeitung) versteht man das Bearbeiten eines Bildes oder einer Teilfläche

Anti Alias

Darunter versteht man das "Glätten" von Pixeltreppen, wie sie bei schrägen Linien entstehen. Beim Anti-Aliasing werden Zwischenwerte von drei oder mehr aneinandergrenzenden Pixeln berechnet und der oder die mittleren Pixel mit der jeweils neuen Farbe besetzt. Dadurch sind Übergänge an Farbkanten weniger krass und die ohnehin schon wenig pixelartig erscheinende 24 Bit-Grafik erscheint vollends natürlich "rund". Die Anti Alias-Funktion findet man in den weitaus meisten 24 Bit-Malprogrammen, wobei die Geschwindigkeit - vergleicht man sie z.B. mit der entsprechenden Option in DPaint - geradezu atemberaubend schnell ist. Überhaupt: Nicht nur Sie haben etwas davon,



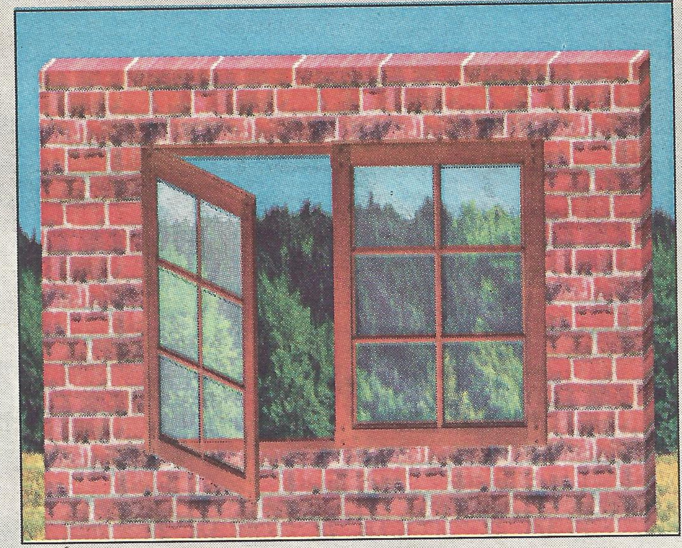
daß man hier immer auf die volle Farbzahl von 16 Millionen zugreifen kann - auch viele Routinen sind erstaunlich schnell, weil nicht erst in der Bildpalette nachgeschaut werden muß, welche Farben überhaupt in Frage kommen.

JPEG

Die meisten 24 Bit-Programme unterstützen inzwischen das JPEG-Format. Es dient dazu, Grafikdaten zu komprimieren, sodaß sie wesentlich weniger Platz auf Disk benötigen. JPEG unterscheidet sich grundsätzlich von den ansonsten gängigen Routinen, da es einerseits um Größenordnungen effektiver arbeitet, andererseits dabei allerdings Daten verloren gehen. Die Effizienz beim „Zusammendrücken" der Bilddaten kann individuell eingestellt werden, wobei „minimales" Crunchen (Einstellung 100%) die beste Bildqualität und eine Datenreduzierung um etwa 70-75 % ergibt. Der maximal sinnvolle Faktor drückt die Bilddaten auf ca. 5 % ihrer ursprünglichen Größe zusammen, wobei allerdings deutliche Verluste bei der Bildqualität sichtbar sind.

Um JPEG richtig einsetzen zu können, bedarf es einer gewissen Erfahrung - das Stichwort heißt Ausprobieren: Je nach Bildinhalt sind nämlich sehr unterschiedliche Faktoren beim Crunchen angesagt - und für manche Motive eignet sich das Verfahren überhaupt nicht. Da man es wirklich selbst ausprobieren muß, hier nur ein paar Hinweise: Gescannte und digitalisierte Motive, die ja in aller Regel keine sehr exakten bzw. krassen Farbkanten (Edges) und kaum homogene Flächen enthalten, sind gut geeignet; das Gegenstück dazu sind Bilder aus dem Raytracer oder Malprogramm, die einerseits fast homogene Flächen, andererseits starke, womöglich geometrisch exakte Kanten aufweisen. Die Kante wird „nach JPEG" nicht mehr exakt sein, die angrenzende, Farbfläche mehr oder weniger mit „Verunreinigungen" übersät (siehe Bild).

Zum Speichern ausgeschnittener (freigestellter) Motive eignet sich das JPEG-Format über einen Umweg aber - entgegen allgemeiner Meinung - doch; dann nämlich, wenn Sie die Möglichkeit haben, mit Ihrem Bild auch in JPEG eine Flächenmaske abzuspeichern. Die einfarbige Umgebung des Motives wird vor dem Speichern maskiert und das Bild gespeichert. Nach dem erneuten Laden (als Bild) ist die Maske aktiv, d.h., die Bildumgebung wird beim Ausschneiden weggelassen, sodaß das Motiv genauso exakt freigestellt ist, als wäre es als IFF-24 gespeichert worden. Selbst wenn mit dem JPEG-Bild keine Maske mitgespeichert werden kann, gibt es immer noch die Möglichkeit, ein separates Masken-Bild zu speichern und es später dazuzuladen. Eine - zugegeben - etwas umständliche Methode, aber für Anwender mit Festplatten unterhalb des Gigabyte-Bereiches, die sich eine "Bibliothek" solcher Brushes anlegen wollen, immer noch besser als gar nichts.



Rub Through und Transparenz: Nach dem Erzeugen der Mauer samt Fenster auf weißem Hintegrund wurde die Landschaft "einkopiert" - an den Fensterflächen mit 10 bzw. 20% Transparenz, sodaß die landschaft dort leicht milchig weiß erscheint.*

Ganz konkret

Ich hoffe, daß ich denen,die mit dem Gedanken spielen, sich für 24 Bit auszurüsten, ein wenig den "Respekt" vor dem Malen in dieser Farbtiefe genommen und den Anwendern, die bereits damit arbeiten, ein paar nützliche Tips dazu gegeben habe. Wer ganz konkrete Angaben darüber vermißt hat, welcher 24 Bit-Lösung man den Vorzug geben sollte, hier noch schnell die Beschreibung von zwei meiner Favoriten:

Mit die allererste Wahl in puncto 24 Bit-Malen ist die Opal Vision bzw. deren Malprogramm Opal Paint. Zwar lassen die z.T. heißersehneten, ziemlich spektakulären Zusatzmodule für die Grafikkarte weiter auf sich warten (Neuer Termin: ca. Mai-Juni), dafür sucht das Malprogramm in seiner jetzigen Version seinegleichen an Leistungsumfang und Anwender-Freundlichkeit. Nachteile sind die Beschränkung des sichtbaren Ausschnittes (nicht des Bildes selbst) auf HiRes-Videoformat (736 x566) und die noch fehlende Bildausgabemöglichkeit als Non-Interlace (Display-Enhancer-Modul).

Schon für deutlich weniger Geld gibt es die Retina, die in ihrer neusten Version mit einer ebenfalls neuen Version des Malprogrammes VDPaint ausgeliefert wird. Das stark verbesserte Malprogramm unterstützt die Retina und deren Features umfassend und funktioniert auch in den mit der Retina möglichen, hohen Screenauflösungen. Außerdem gibt es bis zum Erscheinen dieses Artikels wohl auch (für 49.—) die TV Paint Junior-Version für die Retina, die sich durch das Vorhandensein aller gängigen Features, eine gelungene Benutzerführung und vor allem durch enorme Geschwindigkeit auszeichnet.

Eines muß man zum Schluß allerdings auch noch sagen: Um in der Farbtiefe 24 Bit malen zu können, braucht es gar nicht unbedingt eine Hardware (Grafikkarte), die auch 24 Bit anzeigen kann. Es gibt ja eine ganze Menge Software, die intern mit 24 Bit rechnet, das Bild aber in einem Amiga-Format anzeigt. Bei 16 Farben statt 16 Millionen macht das natürlich wenig Sinn, mit einem AGA-Rechner und dessen HAM 8-Display ist man aber gar nicht weit von echten 24 Bit entfernt. Softwares für das Malen in dieser Form sind True Paint, Image FX oder (noch mit Einschränkungen bei der Bedienung) der Imagemaster.

Alle Bildmotive, Hintergrundbilder etc. stammen aus dem 24 Bit-Paket "24 Bit Power", das im Media Veralg erschienen ist

Peter W.H. Arnold



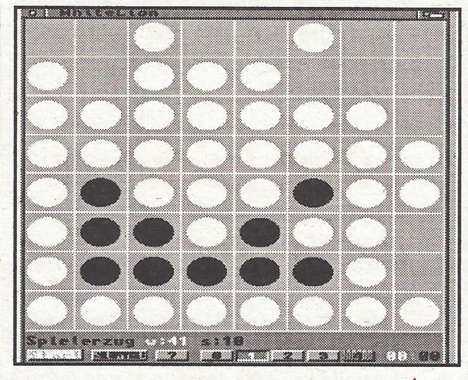


bsh :

Eine mächtige und erweiterte Shell und Interpreter-Programmiersprache. Löuft von AmigaDOS 1.2 bis AmogaDOS 2.1 und bietet zahlreiche Funktionen wie Befehls-History, Kommandozeilen-Editierung, Kommando-Stellvertreter, Redirection und Piping, Dateinamen-Vervollständigung über Jokerzeichen, Aliases, lokale und Env-Variablen, über 50 integrierte Kommandos und über 40 Funktionen, Skript-Programmierung, Workbench-Start über Newbsh, Verzeichnis-Aliase, Befehls-suche aus dem CLI, Laden von residenten Kommandos und vieles andere mehr. Version 0.98 Shareware
Autor : Gary Brant

MagicNoises :

Ein MED-Modulpaket mit folgendem Inhalt: Happy Hour, Magic Voices, Take it Slow, Terminator II. **Autor : Lars Rößiger.**



Whitelion, Reversi-Clone auf Fish 811

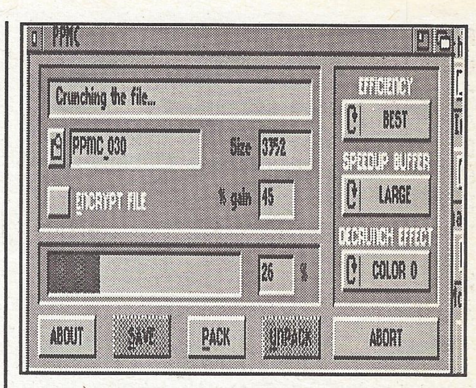
WhiteLion :

Ein neues Othello-Spiel (Reversi): Stark und schnell, erklärt die Regeln und spielt je nach eingestelltem Level verschiedene Strategien. Unterstützt auch Interlace-Darstellung. Version 1.2_FD, englische und deutsche Programmversion. Shareware **Autor : Martin Grote**



PPMC :

Der PowerPacker Mini-Clone ist die Verbindung der Powerpacker.Library mit der Gadtools.Library: Ein kleines Hilfsprogramm nützlich zum Packen von Texten oder sonstigen Daten. Version 1.2b, Update zu Version 1.1 auf Fish 751 mit neuen Funktionen: komplettes Shell-Interface. Hypertext-Anleitung, komplett neues Design, Lokalisierung, dänisher und holländischer und französischer Katalog, 68030 und 68040er Versionen, Source für SAS C. **Autor : Reza Elghazi**



Packen mit dem PPMC (Fish-Disk 812)

SCAN8800 :

Eine spezielle Datenbank zum Speichern von Frequenzen und Stationsnamen für Kurzwellen-Sender. Kann außerdem einen Receiver zur Frquenzbreiten- Kontrolle übernehmen. Version 2.28, Update zu V2.27 auf Fish 803 , jetzt auch für NTSC-Amigas. **Autor : Rainer Redweik**



AmigaBase :

Eine hirarchische, programmierpare Dateiverwaltung für Kickstart 1.3 und 2.0. Besitzt komplette grafische Benutzeroberfläche, zweie Anzeige-Modi, Dateien für

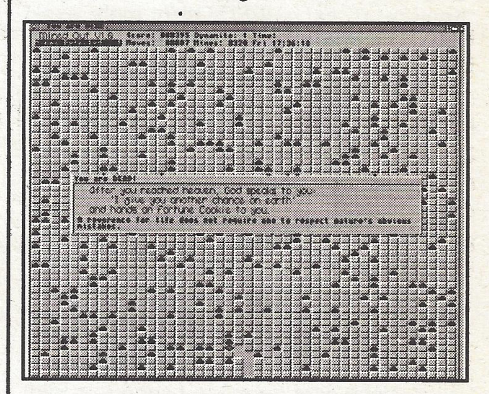


Bild3: MinedOut - Stategie mit klassischem Vorgänger

Filter, Suche, Druck und einiges mehr. Durch die Programmier- Möglichkeit können Sie AmigaBase für fast jede Anwendung einsetzen. Unterstützte Datentypen sind Integer, Real, Boolean, String, Memo (Text), Datum und Zeit. Die Anzahl von Datensätzen ist nur durch Ihren Speicher eingeschränkt! Version 1.21, Update zu 1.20 auf Fish 792; Shareware, enthält einige Beispiel-Projekte.
Autor : Steffen Gutmann

Gifdatatype :

Dieses Programm stellt praktisch eine Datatype für OS3.0 dar, die das GIF-Dateiformat versteht. Einmal installiert, ermöglicht es jedem Programm, das Datatypes unterstützt (z.B. Multiview), Gifs als IFF-Grafiken einzulesen. Sie können diese auch als Bildschirm-Hintergrund verwenden! Datatypes existieren erst ab Workbench 3.0! Version 39.2
Autor : Steve Goddard

MinedOut :

Überarbeitung des Basic-Klassikers selben Namens von Ian Andrews für den Sinclair Spektrum. Mined Out ist ein Strategiespiel ähnlich Mine auf Fish 725 oder Amines auf Fish 707. Das Ziel ist es, einen Weg vom Beginn eines Minenfeldes bis zum Ende zu finden, um einem Computer-Feind zu entkommen. Version 1.0 Shareware **Autor : Dieter Seidel**



BootJob :

Das Bootblock-Hilfsprogramm. Enthält Funktionen zum Speichern, Installieren, Anzeigen und Ausführen eines Disk-Bootblocks. Ferner können selbst-erstellte Bootblöcke auf Diskette installiert werden. Die mächtigste Funktion ist jedoch das Abspeichern eines Bootblocks als ausführbare AmigaDOS-Datei. Jetzt können Sie jedes Bootprogramm, jeden Virenkiller, Spiel oder Loader aus dem CLI starten!
Enthält auch ein Verzeichnis mit 46 Bottblöcken. Version 1.30, Update zu V1.00 von Fish 760. Shareware, benötigt OS 2.0!
Autor : Michael Bialas

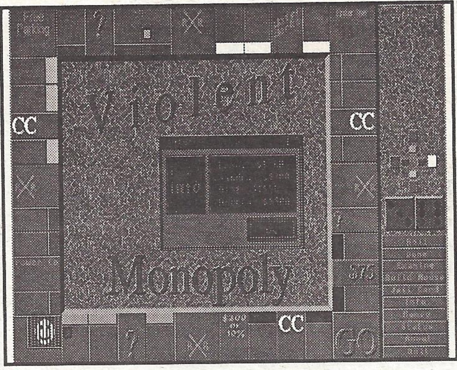


Bild4: Demoversion des Spiels Monopoly auf Fish 814

FIM :

Benutzen Sie den Fast-Intro-Maker, um innerhalb weniger Minuten aufwendige eigene Intros zu erstellen! Enthält Funktionen um selbsterstellte IFF-Grafiken , farbige Screentexte, Musik zu integrieren und mehr. Erstellte Intros werden unter OS 1.2-2.x laufen (WB,CLI), FIm selber benötigt OS 2.0. Version 2.2, Update zu Version 1.0 auf Fish 760. Shareware **Autor : Michael Bialas**

MemBar :

Ein einfaches Programm, das den freien Speicher unter Verwendung eines Fensters mit Balken für Chip- und FastMem anzeigt. Version 1.0 mit Source.
Autor : Benjamin (Pink) Stegemann

Monopoly :

Demoversion eines in C realisierten Monpoly-Spieles. Version 1.0 Shareware
Autor : Ken Gilmer

NoteEdit :

Ein Hilfsprogramm um kodierte Nachrichten zu speichern und wieder einzulesen. Die Möglichkeit eines automatischen Tagebuchs ist bereits integriert! Version 1.0 Freeware mit Source
Autor : Benjamin (Pink) Stegemann

TreeGrow :

TreeGrow ist ein Programm, das "quasifraktale" Bäume oder Pflanzen generiert. Die Idee entstammt dem "Spektrum der Wissenschaft". Version 1.0, Freeware mit Source.
Autor : Benjamin (Pink) Stegemann



AntiCicloVir :

Ein Linkviren-Detektor, der 27 derartige Viren erkennt. Überprüft eingelegte Disketten und den Speicher nach bekannten Linkviren und erkennt auch bekannte Bootblock-Viren im Speicher. Version 1.7, Update zu 1.6a auf Disk 767, Shareware.
Autor : Matthias Gutt

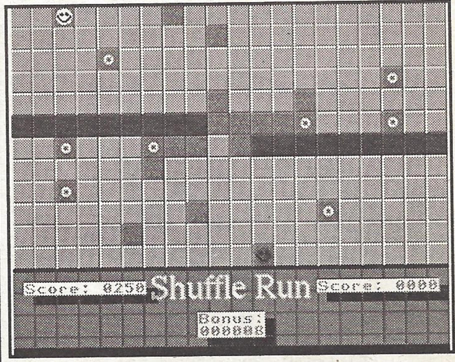


Bild5: Shuffle Run - Spiel mit integriertem Leveleditor

InspireDemo :

Demoversion eines neuen, leicht zu bedienenden Texteditor ab der Workbench 2.0. Die Demo entspricht der Vollversion, nur das Speichern und der Ausdruck wurden blockiert. Inspire verwendet extensiv die neuen Fähigkeiten des OS 2.0, so den ASL-Requester zum Auswählen von Dateien und Fonts und die Gadtools.Library für Standard-Gadgets. Die Display-Datenbank wird verwendet, so daß Sie jeden beliebigen Screen öffnen können, den Ihr Amiga darstellen kann. Enthält einen ARexx-Port, beherrscht Undo, Suchen und Ersetzen, Sprungmarken, Textausrichtung , WordWrap, Clipboard- Unterstützung, automatisches Einrücken und mehr. Version 1.2
Autor : Josh Van Abrahams

ShuffleRun :

Ein Spiel für zwei Spieler. Es gilt,

mehr Punkte zu sammeln als der Gegner! 300 Level sind bereits vorhanden, weitere 100 können mit beigefügtem Level-Editor geschaffen werden. Version 1.0 Freeware mit Source
Autor : Benjamin (Pink) Stegemann



Egypt :

Ein kleines Spiel für einen oder zwei Gegner. Finden Sie 3 Kisten voller Gold in einem vom Computer erzeugten Labyrinth. Version 1.0, Freeware mit Source
Autor : Benjamin (Pink) Stegemann

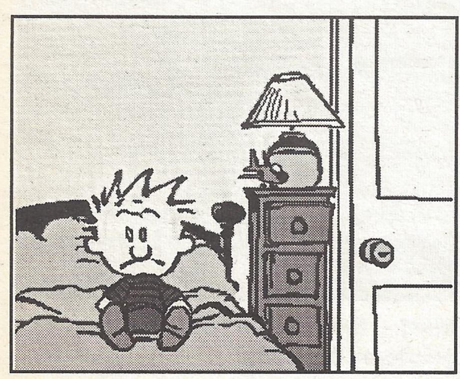


Bild6: Animation "Revenge of the Blob"

Look :

Ein mächtiges Programm zum Erzeugen und Anzeigen von Disketten-Magazinen. Unterstützt das IFF-Format (Bilder und Pinsel), ANSI, Fonts, Powerpacker und wartet mit vielen Möglichkeiten auf.
Version 1.6, Update zu 1.5 auf Fish 808, Shareware - nur deutsche Version in Assembler. **Autor : AndrÈ Voget**

Revenge :

"Revenge of the Blob", eine animierte Interpretation von Bill Watterson`s original Cartoonfigur "Calvin".
Erzählt die Geschichte von Calvin`s Konfrontation mit dem Essen seiner Mutter und wie das schreckliche Tapioca- Monster Calvin anfällt... Version 1.0
Autor : Davic Wiles

FishDisk 817 :

CTimer :

Ein paar Programme für Kickstart 1.3 und 2.0: CTimer mißt die Zeit während der Ausführung eines Programmcodes: Von einem kompletten Programm angefangen bis zu nur einer einzigen kompilierten Zeile. Freeware mit Source
Autor : Chas A. Wyndham

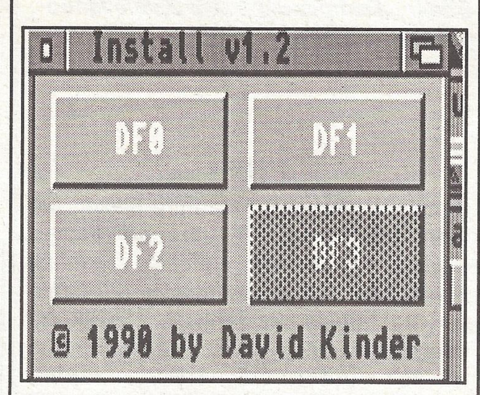


Bild7: Install-Befehl für Tippmüde...

EditKeys :

Ein Editor für die Tastaturbelegung: Unterstützt das Editieren von String- und modifizierbaren Tasten bis hin zu sogenannten "toten" Tasten. Sie können auch den Wiederholungs- und den Capslock-Status kontrollieren, läuft sowohl unter 1.3 als 2.0! Version 1.3, Update zu V1.2 auf Fish 642. **Autor : David Kinder**

Hextract :

Komplette Header-Datei-Referenz: Definitionen, Strukturen, Strukturteile und Offsets, Flag-Werte, Library-Inhalte, Funktions-Definitionen, Register, Library-Offsets, Prototypes und Pragmas. Die Daten aus einer Vielzahl von OS2.x Amiga und Lattice Header-Dateien sind beigefügt und für unmittlebare Verwendung in Hextract vorbereitet. Version 1.3, Update zu 1.2 auf Disk 726, Freeware, enthält teilweise Sourcecode. **Autor : Chas A. Wyndham**

Install :

Ersatz für gleichnamiges AmigaDOS-Kommando, mit Intuition-Oberfläche! Version 1.2, Update zu 1.1 von Disk 643. Enthält Source in Assembler.
Autor : David Kinder

S-Text :

Verwandelt Text in Dateien, die von der Workbench und der Shell aufrufbar sind. Diese enthalten einen Textanzeiger und sind kopmprimiert! S-Text spart so Speicherplatz und kann weitergegeben werden, ohne über das Vorhandensein eines Textanzeigers nachdenken zu müssen! Version 1.2, Update zu 1.1 auf Fish 760. Autor : Chas A. Wyndham



LoadLibrary :

Wieder ein "LoadLib"-Programm, diese Version läuft jedoch als eigener Task und benützt die reqtools.library für Mehrfach-Auswahl und sonstige komfortable Datei-Verwaltung. Alle installierten Libraries können nun aus dem System entfernt werden, es wird die Locale.Library und der Amiga-Guide unterstützt. Version 2.52, Update zu Fish 742. Freeware
Autor : Nils 'Jon' Görs

Tankhunter :

Ein einfaches Action-Spiel für 2 Gegner: Zerstören Sie den Panzer des Gegenübers! Enthält 50 Level und wahlweise Soundeffekte oder Hintergrund-Musik. Version 1.0. Freeware mit Source
Autor : Benjamin (Pink) Stegemann

UUCoderWindow :

Eine grafische Benutzeroberfläche für die CLI-Befehle UUEncodeX und UUDe-

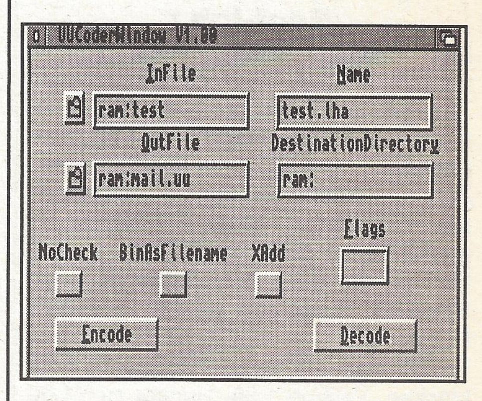


Bild8: Grafische Oberfläche für UUEncodeX und UUdecodeX (Fish 818)

codeX (UUCP) von Michael Bekke. Benötigt OS 2.x. Version 1.0 Freeware
Autor : Nils 'Jon' Görs

WatchStack :

Ein Programm, das den Stapelspeicher eines ausgewählten Programms oder überprüft 50-60 mal in der Sekunde den angesprochenen Stack, maximale Auslastung und momentanen Verbrauch. Dieses Programm ist eine Kopie von StackWatch , Fish 494, jedoch etwas verbessert. Version 2.02, benötigt OS2.0.
Autor : Brian Ipsen



JukeBox :

Ein Programm, das CDs unter Verwendung einer grafischen Benutzeroberfläche (ähnlich herkömmlichen CD-Spielern !) abspielt. Enthält ferner einen voll programmierbaren ARexx-Port. Version 1.2522 Shareware
Autor : Franz-Josef Reichert

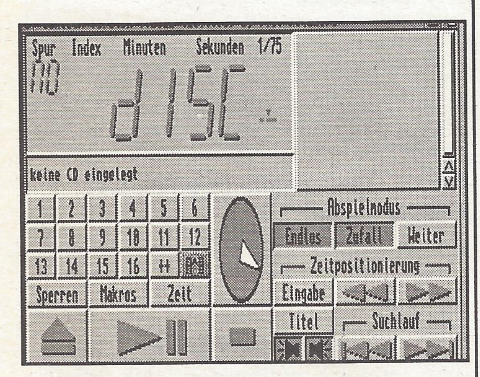


Bild9: JukeBox - Benutzeroberfläche für das Abspielen von CD's

MemoMaster :

Ein Programm, das Sie auf Termine hinweist, die bevorstehen (Geburtstage, Jahrestage, ...) Version 2 mit Source
Autor : Jeff Flynn

OctaMEDPlayer :

Eigenständiger Player für Soundmodule des OctaMED. Kann sowohl sng- als auch sample-Format lesen und MMD0/MMD1-Module ab MED V2.10 oder jede Version des OctaMED. Spielt sowohl eigenständige 4-Kanal Amiga-Songs als auch MIDI, 5-8 Kanal OctaMED, Multi-Module! Nette 2.0-typische Oberfläche und läuft unter 1.3 und 2.x. Version 4.04, Update zu 3.00 auf Disk 688.
Autor : Teijo Kinnunen und AMIGA-NUTS UNITED



Databench :

Neue LowCost-Datenbank mit netten Funktionen wie schneller Suche, Filter, Passwort, Import-Export und mehr. Enthält sowohl Englische als auch Deutsche Demoversion.
Autor : Eric Hambuch / APC&TCP Vertrieb

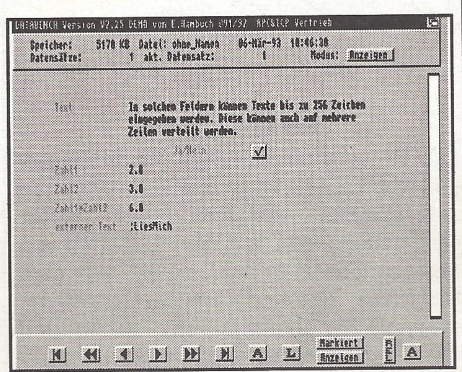


Bild10: Neue LowCost-Datenbank auf der Fish-Disk 820

QuickFile :

Eine flexible, schnelle und leicht zu bedienende Datenbank mit intelligentem Puffer (reduziert Disketten-Zugriffe!), Mehrfach-Index für schnellen Zugriff auf Einträge, schnelles Sortieren und Suche. Der Dateiaufbauist schnell und einfach definiert und kann jederzeit verändert werden. Version 1.2 , Shareware
Autor : Alan Wigginton

SysInfo :

Ein Programm, das interessante Infos über Ihre Konfiguration ausgibt. Dazu zählen Geschwindigkeits-Vergleiche mit anderen Maschinen, Versionen des Betriebssystems, Speicherausbau und mehr. Viele neue Funktionen wie Informationen über Devices, Resources und Ports, grafischer Geschwindigkeits-Vergleich. Version 3.11, Update zu V3.01 auf Fish 758. **Autor : Nic Wilson**

VirusZ :

Ein Viren-Detektor, der über 500 Bootblöcke erkennt (darunter ca. 200 Viren!) und über 95 Datei-Viren. Der Datei-Prüfer kann Dateien zur Überprüfung entpacken, der Speicher-Prüfer entfernt alle ihm bekannten Viren aus dem System, ohne Gurus zu produzieren, außerdem überprüft er regelmässig den Speicher! VirusZ besitzt leicht zu bedienende Menüs und Shortcuts für Anwender jeden Könnensstandes. Das Programm überprüft sich selbst, um Virenbefall zu verhindern, komplett in Assembler geschrieben, arbeitet mit Kick1.3 und OS2.0/3.0. Version 3.00 , Update zu 2.27 auf Disk 786. Shareware
Autor : Georgr Hörmann



Diff :

Umsetzung des GNU-Diffs, enthält "cmp","diff","diff3" und "sdiff". Bietet alle Fähigkeiten von BSD's Diff und folgende Möglichkeiten: Unterscheidung von Dateien, die nicht im ASCII-Format vorliegen; kleine Veränderungen wie fehlende oder überschüssige Leerzeilen zu ignorieren; Festlegung der Textmenge für Umfeld-Veränderungen und einiges mehr. Version 2.1 mit Sourcecode , Update zu V1.10 auf Fish 281.
Autor : Mike Haertel und andere, Amiga-Umsetzung von Carsten Steger

Indent :

Programm zum Formatieren und Einrücken von C-Sourcecode. Sehr nützlich, um ungleichmässig eingerückten Code aufzuräumen. Version 1.7 mit Source, Update zu Fish 702 (Version 1.4).
Autor : Verschiedene , Amiga-Umsetzung von Carsten Steger



FishDisk 822 :

NetHack :

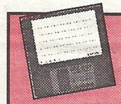
Ein Bildschirm-orientiertes Fantasy-Spiel mit dem Ziel, möglichst viele Schätze aufzusammeln, das Amulett von Yendor wiederzuerlangen und dem Labyrinth von Menace lebend zu entkommen. Auf dem Bildschirm wird eine Karte der Orte dargestellt, die Sie bereits besucht haben und die Gegenstände, die Sie im aktuellen Verlies bisher gesehen haben.
Wenn Sie mehr von einem Level erkunden, erscheint dies auf dem Bildschirm vor Ihnen. Nethack erzeugt bei jedem Spiel ein neues Verlies, so daß selbst erfahrenste Spieler immer wieder ihre Freude an dem Spiel finden dürften! Dies ist Teil 1 einer Veröffentlichung in 3 Teilen, er enthält die ausführbaren Dateien. Teil 2 und 3 enthalten den Sourcecode und sind auf Fish 823 und 824 zu finden. Version 3.1pl0, Update zu 3.0pl10 auf Fish 460!
Autor : Verschiedenste, siehe Anleitung.



FishDisk 823 :

NetHack :

Ein Bildschirm-orientiertes Fantasy-Spiel mit dem Ziel, möglichst viele Schätze aufzusammeln, das Amulett von Yendor wiederzuerlangen und dem Labyrinth von Menace lebend zu entkommen. Auf dem Bildschirm wird eine Karte der Orte dargestellt, die Sie bereits besucht haben und die Gegenstände, die Sie im aktuellen Verlies bisher gesehen haben. Wenn Sie mehr von einem Level erkunden, erscheint dies auf dem Bildschirm vor Ihnen. Nethack erzeugt bei jedem Spiel ein neues Verlies, so daß selbst erfahrenste Spieler immer wieder ihre Freude an dem Spiel finden dürften! Dies ist Teil 2 einer Veröffentlichung in 3 Teilen, er enthält Teile des Sourcecodes. Teil 1 (Fish 822) enthält die ausführbaren Dateien und Teil 3 (Fish 824) enthält den restlichen Sourcecode. Version 3.1pl0, Update zu 3.0pl10 auf Fish 460!
Autor : Verschiedenste, siehe Anleitung.



FishDisk 824 :

AlphMan :

Ein Werkzeug für Programmierer: Hilft bei der Erstellung einer Intuition- oder Gadtools-Benutzeroberfläche. Das Programm öffnet ein Fenster mit einem Gadget für jede Taste auf der Tastatur. Wenn Sie eine derartige drücken, wird das zugehörige Gadget unterbunden. So können Sie feststellen, ob eine Taste gedrückt wurde oder nicht. Version 1.00, Freeware, benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 ! **Autor:Hans-Peter Günther**

GadgetTest :

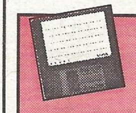
Ein Programmierbeispiel zum Erzeugen und Verwalten der unterschiedlichen neuen Gadgets unter AmigaDOS 2.04. Version 0.01 mit Source, benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 !
Autor : Hans-Peter Günther

NetHack :

Ein Bildschirm-orientiertes Fantasy-Spiel mit dem Ziel, möglichst viele Schätze aufzusammeln, das Amulett von Yendor wiederzuerlangen und dem Labyrinth von Menace lebend zu entkommen. Auf dem Bildschirm wird eine Karte der Orte dargestellt, die Sie bereits besucht haben und die Gegenstände, die Sie im aktuellen Verlies bisher gesehen haben. Wenn Sie mehr von einem Level erkunden, erscheint dies auf dem Bildschirm vor Ihnen. Nethack erzeugt bei jedem Spiel ein neues Verlies, so daß selbst erfahrenste Spieler immer wieder ihre Freude an dem Spiel finden dürften! Dies ist Teil 3 einer Veröffentlichung in 3 Teilen, er enthält den restlichen Sourcecode. Teil 1 (Fish 822) enthält die ausführbaren Dateien und Teil 2 (Fish 823) enthält den Anfang des Sourcecodes. Version 3.1pl0, Update zu 3.0pl10 auf Fish 460! Autor : Verschiedenste, siehe Anleitung.

Pager :

Ein Programm, das Zeilen und Seiten beliebigen Texts numeriert. Benutzt printf Style-Formatierungen und besitzt eine Vielzahl von Argumenten für eine Bedienung aus der Shell, so zum Beispiel Anzahl der Zeilen pro Seite, mehrere Quelldateien und eine Ausgabe im Stile von "quiet". Version 1.00, Freeware, benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 !
Autor : Hans-Peter Günther



FishDisk 825 :

AII :

Das "Archivierungs Intuition Interface" erleichtert Ihnen die Arbeit beim (De-) Archivieren von Dateien: Dies geschieht nun alles durch einen Mausklick, die umständliche Eingabe über Shell entfällt also. Version 1.35, Update zu V1.03 auf Diskette 799. Unterstützt nun Kickstart 2.xx genauso wie 1.3. Unterstützt verschiedene Formate wie LHa, Zoo, Arc, UnArj, UnZip. Benötigt Reqtools.Library - Shareware.
Autor : Paul McLachlan

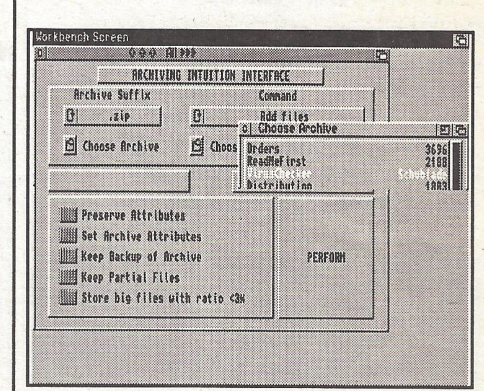


Bild11: Eine weitere Oberfläche für Archivierer: AII

ASokoban :

Eine Implementation des Unix-Spieles Sokoban für den Amiga. Besitzt die 85 Original-Level der Unix-Variante, eine nette grafische Benutzeroberfläche und Funktionen, um Züge rückgängig zu machen und erneut auszuführen und unterstützt vollständig das Multitasking. Version 1.1 - Benötigt OS2.0.
Autor : Panagiotis Christias

VirusChecker :

Ein Virenkiller, der Speicher, Bootblöcke von Disketten und sämtliche Dateien auf Diskette auf Anzeichen von Virenbefall hin überprüft. Kann sich neue Boot-

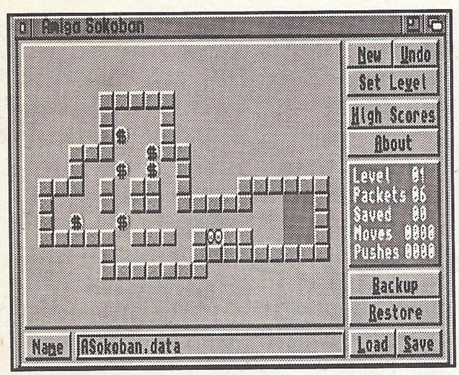


Bild12: Spielchen für zwischendurch: ASokoban

blöcke (die natürlich nicht verseucht sein sollten!) merken und warnt Sie zukünftig nicht mehr vor diesen! Enthält einen ARexx-Port und ist sehr leistungsstark! Version 6.22, Update zu 6.06 auf Fish 680.
Autor : John Veldthuis

WComm :

Ein Commodity, das das Beeinflussen von Fenstern mittels 43 frei konfigurierbaren Tastatur-Hotkeys ermöglicht. Sie können so Fenster verschieben, in der Größe verändern, die Größe wieder herstellen, als Voreinstellung setzen, Zoomen, Fenster schließen , Fenster durchblättern und vieles andere mehr! WComm besitzt ferner eine Uhr in der Titelzeile, ein Fenster zum Verändern der Farbpalette (bis zu 256 Farben!), eine PopUp-Shell und eine Informations-Funktion, die Sie auf wichtige Ereignisse und Daten (Geburtstage, Gehaltstermin, etc.) hinweist. Darüber hinaus können Sie automatisch Befehle zu bestimmten Zeiten und Zeitintervallen starten, zum Beispiel ein BackUp. WComm wird über einige Konfigurations-Dateien konfiguriert und kann durch verschiedene asynchron-betriebene Fenster gesteuert werden. Version 1.80, Freeware, benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 ! **Autor : Hans-Peter Guenther**



Asteriods :

Ein sehr nett gemachtes Spiel im Stile von Asteroids. Die zahlreichen Bilder und Sounds werden als IFF-Dateien von Diskette gelesen und können nach Belieben vom Anwender ersetzt werden! Diese Demo wurde dahingehend eingeschränkt, daß Sie nur bis Level 5 spielen können. Version 0.85, Shareware.
Autor : Mike Seifert

Date2Day :

Ein einfaches Programm, das den Tagesnamen eines Datums ausgibt, welches über 3 Gadgets einzustellen ist. Verwendet die Gadtools.Library und benötigt so mindestens Kickstart 2.04. Version 0.1 **Autor : GÈrard Cornu**

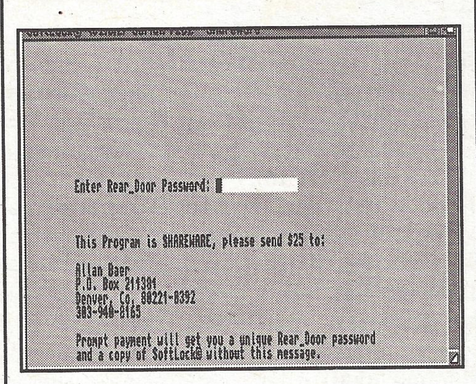


Bild13: Passwortabfrage für Festplatten - wehe wenn es vergessen !

DMEFReq :

Ein Hilfsprogramm, das den Aufruf des ARP-Dateirequesters von DME oder anderen Editoren aus mit dem ASL-Requester beantwortet. Es erleichtert so die Auswahl einiger ENV-Variablen, die leicht von REXX oder Batch-Dateien aus untersucht werden können. Enthält Beispiele für die Anwendung im DME. Benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 ! Version 1.00 Freeware.
Autor : Hans-Peter Günther

MemSnap :

Ein kleiner Speichermonitor, nützlich um den Speicherverbrauch anderer Programme zu beobachten. Basiert auf dem Programm Memeter, welches unter OS 2.0 seinen Dienst versagt! Version 1.1 mit Source , Update zu V1.0 auf Fish 696, benötigt mindestens Kickstart 2.04 !
Autor : Martin W. Scott

SoftLock :

Ein Programm, das unerlaubten Zugriff auf Ihre bootfähige Festplatte verhindert, indem bei jedem Boot ein Passwort erfragt wird. Wurde unter AmigaDOS 1.3 und 2.04 getestet. Version 1.0.2, Shareware, Update zu V1.0.1 auf Fish 633.
Autor : Allan Baer



AMaster :

Eine Adress-Datei mit Suche, Sortierungund Auswahl nach jedem Feld. Die Anzahl der Einträge hängt nur von dem zur Verfügung stehenden Speicher ab! Besitzt vielseitige Druck-Funktionen, darunter auch "Ausgabe auf den Bildschirm".
Enthält deutsche und englische Versionen mit voller Online-Hilfe! Läuft unabhängig vom gewählten Zeichensatz und wurde unter Kickstart 2.04 und 3.0 getestet. Benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 ! Version 1.00, Freeware.
Autor : Hans Peter-Günther

AskReq :

Wieder ein Batchfile-Requester: Zeigt eine Nachricht an und fragt den Anwender nach einer Text- oder Zahleneingabe. Kann auch für eine Entscheidung zwischen verschiedenen Funktionen verwendet werden.
Besitzt eine Vielzahl von Argumenten für einen Aufruf aus dem CLI. Version 1.00, Freeware, benötigt mindestens AmigaDOS 2.04 !
Autor : Hans-Peter Günther

AskVersion :

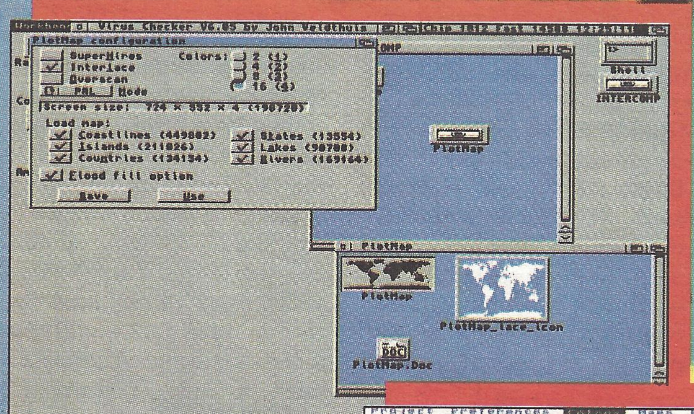
Dieses kleine Programm kann zur Überprüfung verwendet werden, ob Sie Kickstart 1.3 oder 2.04 betreiben. Sie können es in die Startup-Sequence einbinden, um eine Bootdatei für 1.3 auszuführen! Version 0.01 , Public Domain mit Source. **Autor : Hans Peter Günther**

AztecErr :

Eine Programmunterstützung für Manx Quickfix: Wenn Sie diese Option in AztecC V5.xx verwenden, können Sie CCEDIT auf dieses Programm lenken. Nun wird ein Fenster geöffnet, das alle Fehler der Reihe nach anzeigt. Besitzt fer-

Die Welt auf einen Blick

Viele unter Ihnen hatten sicherlich schon einmal das Bedürfnis, eine Weltkarte zu malen, sei es um diese dann in einem Raytracingprogramm zu verwenden, oder um sie in den Vorspann des letzten Urlaubsvideos einzubauen. Wenn man keinen Scanner hat, so wird man sich normalerweise recht schwer tun, eine Weltkarte nur mit der Maus zu zeichnen. Die Lösung für dieses Problem sind Programme, die solche Karten automatisch zeichnen. Bei derartigen Programmen kann man die erzeugte Karte zusätzlich noch verändern und sie dann abspeichern.



Das Startfenster zum Einstellen der Auflösung und zum Aussuchen der Landschaftsdateien



Für jede Linie hat man eine eigene Palette, aus der man die gewünschte Farbe aussuchen kann

Das bekannteste unter diesen Programmen ist sicherlich Drawmap, das bis vor kurzem das Beste war, was man in diesem Bereich bekommen konnte. Auf der Fred Fish Disk 762 ist jetzt ein Programm erschienen, das es mit Drawmap aufnehmen kann: Plotmap.

PlotMap - Konkurrent für DrawMap ?

Bevor wir aber zum eigentlichen Programm kommen, noch ein paar Worte im Voraus. Plotmap benötigt OS 2.04 um laufen zu können. Dafür soll es aber nach Angaben des Programmierers auf jedem Amigamodell laufen. Benutzern von Drawmap 4.0/4.1 wird die Oberfläche und die Bedienung von Plotmap wahrscheinlich sehr bekannt vorkommen, da sie der von Drawmap sehr ähnlich ist. Das liegt daran, daß beide Programme auf dem gleichen Prinzip beruhen und auch die gleichen Karten verwenden. Plotmap ist aber keine verbesserte Version von Drawmap, sondern ein eigenes Programm. Aber jetzt wieder zum eigentlichen Programm.

Gleich nach dem Starten des Programmes erlebt man die erste Überraschung. Es wird ein kleines Fenster aufgemacht, in dem man einige Einstellungen machen kann. Man kann sich die Auflösung aussuchen, unter der man arbeiten will und angeben, welche Daten geladen werden. So muß man z.B. nicht die Daten über Länder und Flüsse einladen, wenn man nur eine einfache Karte zeichnen lassen will. Hat man dann die Einstellungen fertig, kann man diese entweder mit Save abspeichern, oder mit Use nur für diesen einen Start übernehmen. Danach gelangt man in den Hauptscreen von Plotmap.

Optimierte Lade-Routinen

Hier sieht man zunächst einmal nur ein kleines Fenster, auf das ich später zu sprechen komme. Die komplette Bedienung des Programmes erfolgt über das Menü. Bevor man aber die einzelnen Menüpunkte des Programmes nutzen kann, sollte man sich zuerst einmal eine Karte auf den Bildschirm holen. Dazu gibt es unter dem Menüpunkt Maps zwei Items, mit denen man sich vier verschiedene Karten der Erde berechnen lassen kann.

Zusätzlich zu den normalen flachen Karten (Plane) kann man die Karte auf eine Kugel legen lassen, so daß der Eindruck eines Globus entsteht. Mit dem Menüpunkt Maps/Plane/Flat wird eine normale Karte erzeugt, wie man sie aus dem Atlas kennt. Wie genau die Karte gezeichnet wird, kann man im Menü Preferences einstellen.
Hier findet man alle wichtigen Einstellungen die man vor dem Berechnen einer Karte vornehmen sollte. So kann man die Karte mit Vert.factor genau auf den eigenen Bildschirm einstellen. Weiterhin kann man einstellen, ob der Screen vor dem Zeichnen einer neuen Karte immer gelöscht wird oder nicht. Das kleine Fenster, das man gleich zu Beginn sehen kann, zeigt die Koordinaten des Pointers an. Unter Preferences kann man nun einstellen, ob neben den Längen- und Breitenangaben auf der Karte auch die Koordinaten auf dem Bildschirm angegeben werden sollen. Weiterhin kann man, wie schon zuvor im Startfenster, einstellen, welche Linien, Küsten, Länder, Seen usw., gezeichnet werden sollen. Je ungenauer die Karte werden soll, desto schneller wird sie natürlich gezeichnet und man benötigt weniger Rechenzeit. Um den Prozessor nicht allzusehr zu belasten, hat man weiterhin die Möglichkeit sich zwischen verschiedenen Genauigkeitsstufen die passende auszusuchen.

Vielseitige Einstellungen

Des zusammen Weiteren hat man die Möglichkeit unter dem Menü Colors die Farbe für jede Linie zu definieren. Mit dem Item Palette kann man die voreingestellten Farben auf seine eigenen Wünsche einstellen. Wenn man das Programm dann auf seine Wünsche eingestellt hat, kann man die Werte mit Save Configuration im Projectmenü abspeichern. Aber die Möglichkeit, alle eingestellten Werte abzuspeichern, ist nur ein kleiner Teil dessen, was das Programm leistet.

Wie schon gesagt, kann man mit Plotmap verschiedene Arten von Karten berechnen lassen. Wenn man dann eine Karte auf dem Bildschirm hat, kann man sich eine beliebige Stelle auf der Erde aussuchen und diese dann näher zoomen. Dazu gibt es das Item Box. Hier kann man ein Quadrat um den Bereich legen, der dann vergrößert wird. Im Gegensatz zu Drawmap kann man bei Plotmap innerhalb dieser einen vergrößerten Box noch eine zweite definieren, also den Bereich noch einmal vergrößern. Falls man die Karte dann noch anderweitig verändern will, hat man unter dem Menü Edit noch die Auswahl zwischen einigen Funktionen, wie Flächenfüllen, Linien und Quadrate zeichnen auswählen. Um einen besseren Überblick zu bekommen, hat man noch die Möglichkeit, sich ein Koordinatennetz in beliebiger Auflösung auf die Karte zu legen.



Der Hauptscreen von Plotmap mit einer kompletten Karte in höchster Auflösung und Genauigkeit

Plotmap verfügt über eine sehr gute Zoomfunktion.

Wenn man die Karte dann so verändert hat, wie man sie benötigt, kann man diese als IFF Bild mit Save Map auf Diskette abspeichern, oder sie gleich auf dem Drucker ausgeben. Ansonsten findet man im Projectmenü nur noch die allgemeinen Funktionen, wie About, Help und Quit, mit dem man das Programm beenden kann.

Fazit

Plotmap ist ein Programm, das wieder einmal neue Maßstäbe setzt. Vom Prinzip her ist es Drawmap wie gesagt ziemlich ähnlich, hat aber demgegenüber viele Vorteile. So benötigt Plotmap zum Zeichnen der Karten nur etwa die halbe Zeit und ist auch beim Laden der Karten schneller. Ebenfalls ein großer Vorteil ist es, daß man die Bildschirmauflösung selber einstellen kann und nur die Dateien geladen werden, die man angibt. Ein weiterer Vorteil ist der, daß die gesamte Konfiguration abspeichern kann und man das Zeichnen einer Karte jederzeit mit der rechten Maustaste abbrechen kann. Der größte Vorteil Drawmap gegenüber ist aber meiner Meinung nach die Tatsache, daß das Programm auch auf einem Amiga mit nur 512Kb lauffähig ist. Kurzum ist Plotmap ein würdiger Nachfolger von Drawmap, bei dem einiges verbessert wurde.

Marcel Felgenträger

Spiel, Spaß und Unterhaltung



3004 **Egyptain Run** Heißes Autorennspiel durch die Wüste.
3006 **Revenge of Doom** Spitzenadventure.
3007 **Escape from Jovi** Mit dem Raumschiff durch die engen Gänge von Jovi fliegen.
3008 **Moria 3.0** Neueste Version. Rollenspiel mit deutscher Anleitung. (9 DM)
3010 **Atlantis** Phantastisches Rollenspiel.
3013 **Imperium Romanum** Deutsches Rollenspiel.
3014 **Skyfight** Als Pilot gegnerische Flugzeuge abschießen. Toller Ballerspaß.
3015 **Exterminate** Gutgemachtes Ballerspiel.
3016 **Lame ST-Ports** Ein weiteres Ballerspiel diesmal um den Atari.
3017 **Seeschlacht** Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.
3018 **Frantic Freddie** Ein toller C64 Klassiker JETZT bei uns zu haben.
3019 **STU Ballerspiel** mit sehr guter Grafik. Vernichten Sie alle Aliens.
3020 **Eishockey** Tolles Eishockey-Managerspiel.
3021 **Black Jack** 17&4 Spiel mit vielen Optionen.
3025 **Spiel des Wissens** Denkspiel über veschiedene Wissensgebiete.
3027 **Dragon Cave** Dungeon Master ähnliches Rollenspiel. 2D, 3D Modus, 50 Level.
3029 **AirAce** Spitzenluftkampfspiel.
3031 **Disc** Wer kennt ihn nicht diesen Geldautomat? Tolle Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.
3032 **Ball of Pharao** Sie müßen durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.
3033 **Ghostdriver** Mit dem Joystick müßen Sie ein Auto waagerecht auf einer stark befahrenen Straße lenken.
3034 **SubAttack** Gutes Arcade Spiel. Sie müßen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.
3035 **Glücksrad** Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.
3036 **Traders** Gutgemachte Handelssimulation.
3037 **Balloonacy** Sie müßen mit Bomben von einem Ballon aus eine Stadt zerstören.
3040 **Evil-Tower** Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.
3041 **ScudBusters** Scud- gegen Patriot-Raketenspiel.
3044 **Copper** Ein Actionspiel mit dem Ziel, alle Brücken mit dem Ball zu zerstören.
3045 **TheSimpsonsGame** Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart.
3046 **AstroChase** Ballerspiel mit toller Vector-Grafik.
3047 **Tischtennis** Für 1-2 Spieler. Gegen Mitspieler oder gegen Computer.
3049 **Legend of Lothian** Fantasy-Abenteuerspiel im Stile der Ultima-Reihe. Sie schlüpfen in die Rolle eines bescheidenen Schäfers, dem eine gefährliche Aufgabe auferlegt wird, nachdem der König verzaubert wurde.
3050 **Intruder** Geschicklichkeit und Reaktion sind gefragt. Vernichten Sie die Eindringlinge, bevor sie es tun. Spitzengrafik.
3051 **Seawolf** Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.
3052 **Rescue** Tolles Hubschrauberschießspiel mit weichem Scolling in drei Richtungen. 4 verschiedene Musiken und Bestenliste.
3057 **Xytronic** Weltraumhandelsspiel.
3058 **Quizmaster 2.0** Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.
3060 **LightCycle 3D** Tron in 3D! In 10 hektischen Leveln muß der Fahrer sein Fahrzeug fehlerfrei durch das Labyrinth führen.
3061 **TunnelVision** Durch ein 3D-Labyrinth müßen Sie den Weg finden. Hilfreich sind Ihnen dabei eine Karte und Sensoren.
3064 **Return to Sinking Island** Mischung aus Abenteuer und Rollenspiel mit einem guten Schuß Humor. (9.00 DM)
3066 **Backgammon** Gelungene Umsetzung in C programmiert.
3071 **Dark-Star** Sie sind Captain James T. Cork und fliegen mit Ihrem Raumschiff USS-Ementscheiß über einen Planeten, der von feindlichen Kling-Melonen besetzt ist.
3076 **NightWorks** Einarmiger Bandit ersetzt die Spielhalle und erspart viel Geld.
3077 **Caste of Doom** Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.
3078 **Tron 90** Tolle Umsetzung des bekannten Science Fiction-Streifens "Tron".
3084 **BattleShip** Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.
3085 **Skat** Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.
3088 **Das Erbe** Endlich in der Endversion erhältlich. Ein neuartiges Computerabenteuer, das nicht nur Spaß sondern auch Umweltwissen verspricht! Die Monster heißen jetzt Dioxin und FCKW - und die lauern überall. Das erste Ökospiel mit Spielspaß und garantiertem Lernerfolg. Ein MU? für jeden Amiga-Fan.
3090 **Raider 3DX** Benötigt wird zu diesem 3D-Spektakel eine 3D-Brille! Aufgabe ist es, die eigene Basis zu schützen und soviele Gegner wie möglich abzuschießen.
3091 **Fußballmanager V2.0** Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.
3092 **Light House** Ein feines Jum & Run Spiel in leicht gruseliger Atmosphäre.
3097 **HuBert** Umsetzung des Hüpf-Klassikers Q-Bert. Dabei gilt es wieder, eine Pyramide einzufärben. Springende Bälle (Patscher) versuchen dies zu verhindern. 8 kniffige Level.
3100 **Eternal Rome** Komplexes Strategiespiel aus der Zeit des Römischen Reiches.
3101 **AmigaLazerZone** Ballerspiel für nervöse Joystickartisten.
3102 **Air Traffic Control Simulation Game** Langer Name Tolles Spiel. Auf dem Luftverkehrskontrollzentrum müßen Sie bis zu acht Flugzeuge zum Flughafen dirigieren.
3103 **Lore of Conquest** Ein großes Abenteuer-, Handels- und Weltraumspiel.
3104 **Bombs from Bagdad** Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahran mit irakischen Raketen angegriffen.
3108 **Star Treck The Game** Ein Stück Film- und Software-Geschichte- die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.
3109 **The Wooden Ball** Ein futuristisches Sportspektakel! Tolle Ballspielidee.
3110 **Rocky Horror Game** Angelehnt an den gleichnamigen Kultfilm geht es in diesen Geschicklichkeitsspiel um das zusammensetzen von Puzzeln. Viele Original-Samples schaffen dabei eine richtige Atmospäre.
3113 **Blasteris** Herabfallende Legoklötzchen müßen gefüllt werden, damit sie verschwinden. Aber denken Sie daran, die Zeit drängt.
3114 **Galaga 92** Remake eines TOP-Klassikers.
3119 **Abitur** Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?
3126 **Juwelen des Lichts** Spitzenadventure aus deutscher Produktion. Als Mitglied der Abenteurergilde ist es nun Ihre Aufgabe, die 7 Juwelen des Lichts zu finden und zu vereinen.
3128 **Bionix II** Ballern par exellence bis der Joystick glüht.
3130 **The Intrepid** Spannendes Arcade/Strategiespiel. Ihre Aufgabe ist es den verschleppten Wissenschaftler mit Ihrem Kampfpanzer INTREPID herauszuhauen.
3132 **Defender** Wer kennt es nicht? Gegen angreifende Herden von Aliens muß die Stadt verteidigt werden. Tolle Ballerei!
3133 **Chopper II** 30 waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände. (9.00 DM)
3137 **Calippo** Der Calippo-Fresser hat alle Calippo-Fizz und Calippo-Zitrone/Erdbeer an sich gerissen. Es droht eine Calippokrise. Doch der unerschrockene C.C. Cool will mit Hilfe des Eisheiligen die Calippo retten....
3138 **Defender II** Viele neue Features sind hinzugekommen. Gehört in jede Spielkiste.
3139 **Catacomb** Wunderschönes Grafik-Adventure.
3140 **Space-Rescue** Mit einem Helikopter geht es durch viele Höhlen und zwischen gefährlichen Hindernissen hindurch. 3141 CaveRunner Schnelles und hektisches Labyrinth-/Sammelspiel.
3142 **GP-Simulator** Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.
3120 **Torpedo-Attack** Spiel nach Vorlage von "BATTLE SHIPS".
3152 **Zalycon** Fantastisches Weltraum-Actionspektakel! Als Pilot der Zalycon fangen Sie verstümmelte Funksprüche über bevorstehende Alien-Überfälle auf und versuchen zu retten, was zu retten ist. (9.00 DM)
3153 **TopSecret** Wunderschönes Actionspiel in bester Jump & Run Manier.
3154 **BlackBelt** Eine gute Karateumsetzung. Härten Sie schonmal Ihre Handkanten.
3156 **The Last Refuge** Wer rettet die Prinzessin Kana vor dem Bösem? Schnelles Actionspiel vor einem düsteren Hintergrund.
3157 **Balou der Mönch** Süßes Sammel- und Labyrinthspiel um den Mönch Balou.
3158 **Future War** Sie müßen sich und den Rest der Bevölkerung vor den 6 feindlichen Völkern schützen.
3160 **BloodBall** Futuristisches Sport-spiel mit Orks, Elfen und anderen Fantasiegestalten. Alles ist erlaubt nur muß der Ball im gegnerischen Tor untergebracht werden.
3162 **The Sony Game** Ovkor der Herscher der elektronischen Unterwelt hat die schönsten Sony-Produkte (was denn auch sonst) unter den Nagel gerissen und alle Einzelteile versteckt. Sie müßen alle Teile wiederfinden und zusammenbauen.
3174 **American Football Coach** Als Coach müßen Sie versuchen, innerhalb von 5 Spielzeiten den American Football zu gewinnen.
3175 **Fighting Warriors** Mit Handkanten, Fußtritten und Körpereinsatz geht es zur Sache. Gelungene Karateumsetzung.
3177 **Dragon Tiles** Taktik/Strategiespiel ideal für Kinder. Verschiedene Lagen von Spielsteinen müßen in Paaren abgeräumt werden.
3178 **Save the Trees** Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf Raupe die Bäume.
3164 **Loads-A-Money** Gelungene Umsetzung einer Fruit-Machine mit allen Finessen.
3170 **Ghost!** Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.
3171 **Magnatron** Futuristisches Action- und Ballergame aus dem 22. Jahrhundert.
3172 **Donkey Kong** Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.
3173 **Cincinnati** Five-Card Stud Poker gegen vier bluffende Computergegner.

Das können Sie von uns erwarten!

- auf Fehler & Viren geprüfte 3,5 Zoll-Disketten
- immer die aktuellsten Programme für Ihren Amiga
- fast alle Programme mit deutscher Anleitung
- günstige Preise
- schnelle Lieferung bis vor Ihre Haustür
- unser gedruckter 20 seitiger Katalog liegt jeder Bestellung kostenlos bei
- versandgerechte Verpackung

Silver Datentechnik
I. d. Stämmen 4, 5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon 02202/22385 Telefax 02202/53363
Kein Ladenlokal, nur Versand!

Weltraumabenteuer I
Asteriods, Escape from Jovi, Moonbase, XyTronic, Dark Star und Orbit 3D.
Best. Nr. 1528

Weltraumabenteuer II
Space Battle, Orbit (nicht identisch mit Orbit 3D), Star Treck The Game, Amos Defence, Astro Chase, Zalygon und Future War.
Best. Nr. 1528 Je Pack nur 29 DM

Baller Spiele I
Cosmoroids, Blizzard, Tri Clops, Das große deutsche Ballerspiel, Space War, X-Fire, Skyfight, Exterminate und Lame ST Ports.
Best. Nr. 1528

Baller Spiele II
XYZ, Computer Conflict, Drivewars, Headgames, Missile Command, Crossfire, Balloonacy, Defence, Microbes und Rescue.
Best. Nr. 1528

Baller Spiele III
Amoeba, Missile, Exterminator, Amiga Lazer Zone, Revenge of the Mutants Camels, Defender II, Cyberneitx und Bionix II.
Best. Nr. 1528 Je Pack nur 29 DM

Abenteuerspiele
Rings of Zon, Evil Tower, Legend of Lothian, Juwelen des Lichts, Return to Sinking Island, Caste of Doom, LoreOFConquest, Colossal Care Adventure, Dreamventure, Cannibal, Catacomb, Pink Banana The History of Arkos, Ghost! und Das Erbe.
Best. Nr. 1535 Komplettpreis nur 59 DM

Actionspiele I
Drip, Ring War, Cooper, Revenge of the Mutant Camels, The Simpsons Game und Humartia.
Best. Nr. 1528

Actionspiele II
Fish Freezy, Tank Attack, Zalycon, Top Secret, Master of the Town, Magnatron, New Stubb City und The last Refuge.
Best. Nr. 1528 Je Pack nur 29 DM

Kartenspiele
Klondike, Crazy Eight, Black Jack, Bauernskat, Videopoker, Poker, Black Jack, Kings Korner, Hochtief, 17+4, Solitaire, Skat V 1.0, King High und Cincinati.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 39 DM

Strategiespiele I
Kampf um Eriador, Imperium Romanum, Feldherr, Battle Mech, Atomical, Tiles, Mykene, Pyramide, Science Frontiers.
Best. Nr. 1528

Strategiespiele II
Eternal Rome, Lords of Hosts, Paragon, Point to Point, Celestial Caesars, The Intepid, Bull Run und Act of War
Best. Nr. 1528 Je Pack nur 34.90 DM

Seeabenteuer
Schiffe versenken, Seeschlacht, Seelance, Sub Attack, Mine Clearer, Scud Buster, Seawolf, Battle Ship und Torpedo Attack.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 39 DM

Hüpf und Sammelspiele
Peters Quest, J.A.R., Jumpy, Frantic Freddie, Light House, Frantix, Calippo, Cave Runner, Mother Lode und Tonga.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 39 DM

Rollenspiele
Revenge of the Doom, Moria 3.0, Atlantis, Return to Earth, Pameтha, Imperium Romanum, Mech Fight , Die Schicksalsklinge (Demo) und Legend of Lothian.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 39 DM

Klassiker
Dieses Paket enthält die absoluten SUPERHITS aus vergangenen Tagen, ein toller Spielspaß. PacMan, Missile Command, Defender II, Asteroids, Hu(Qu)Bert, Deluxe PacMan und natürlich Donkey Kong.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 29 DM

Luftabenteuer
Air Traffic Control Simulations Game, Demolition Mission, Raid, Chopper II, Space Rescue, Megablast und Air Ace.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 29 DM

Sportspiele
Billard (mehrere Varianten), DownhillSki, Trachtennis, Fußballmanager V2.0, The Wooden Ball, Seven Tiles, Blood Ball und American Football Coach.
Best. Nr. 1528 Komplett nur 29 DM

Anwenderprogramme, Tools und Utilities

Jedes Programm nur 4.90 DM wenn nicht anders angegeben.

1121 Desktomat DeskTopPublishing-Programm für den Heimbereich.
1122 C64-Emulator Die Sensation für den Amiga!
1047 Amiga Latein Lateinlernprogramm.
1030 Videodatei Ein muß für jeden Video-Fan.
1141 Body Statistikprogramm für Fitness-Fans.
1142 Text Display DeluxeD Gutes Textanzeigeprogramm.
1145 TurtleChart Analyseprogramm für Börsenkurse.
1153 Rechtschreibprüfer
1154 Taschengeld Verwaltungsprogramm für selbiges.
1155 Biorythmus Errechnet sehr genau Ihren Biorythmus.
1171 Videotitler Ein tolles Videobetitelungsprogramm.
1178 Boot Intro Construction Set Erzeugt kleine Bootblock Intros.
1023 Faktura + Leistungsfähiges Rechnungsprogramm mit Artikel- und Kundendatei. 1MB
NEU! 1024 Text Plus V3.0 Komfortable Textverarbeitung der EXTRAklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung u.v.m.
1025 Haushaltsbuch Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.
1026 Giroman Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.
1028 Girodruck Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.
1031 LP,MC und CD Datei Wie oben jedoch speziell für Musik-Fans.
1043 D-Sort Plus Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.
1046 Erdkunde Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.
1048 Rechnen ohne Mühe (RoM) Leistungsfähiger "Tisch" bzw. "Taschenrechner", der viele technisch-wissenschaftliche, statistische und kaufmännische Funktion beherscht.
1049 Perfect English Tolles Englischlernprogramm mit erweiterbarem Wörterbuch.
1055 Microbase V1.6 Umfangreiches Dateiprogramm, mit dem Sie sogar Bilder darstellen können.
1110 Wörterbuch Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.
1111 TV-Field-Letterwriter Ein toller Briefschreiber mit tollen Sounds, super Fonts usw. und einer wahnsinnigen Geschwindigkeit.
1112 Scroll-Editor Fast schon ein richtiger Intromaker ist dieses Programm, Ihr Text wird in Wellenbewegungen über den Bildschirm gescrollt, Hintergrundbild und Sound (Soundtrackermodul) kann eingefügt werden.
1113 Disk-Journal-Maker Mit diesem Programm können Sie endlich ein professionell aussehendes Diskettenmagazin problemlos und ohne Programmierkenntnisse erstellen. Bilder, Musik und Texte werden völlig mausgesteuert und menügebunden eingebunden.
1114 Planetarium Für jeden Hobby-Astronomen ein absolutes Muß. Zeigt Sternenhimmel für beliebige Orte und jedes gewünschte Datum. Selbstverständlich läßt sich der Lauf der Sterne simulieren, gelungene Steuerung per Maus und Pull-Down-Menüs.
1120 Datamaster Interessantes Datenbanksystem zur Verwaltung von Datendateien. Sie können problemlos Adressen, Platten, Cassetten, Videos, Kochrezepte, usw. verwalten. Das besondere ist jedoch die Langtextfunktion, die es ermöglicht zu jedem Datensatz einen beliebig langen Text hinzuzufügen.
1124 Da Vinci Endlich erhältlich in der neuesten Version. Deutsches Spitzen-Malprogramm auf Shareware-Basis. Features z.B. versch. Auflösungen, IFF-Format, Spraydose, Undo, Lupe, Scrolling, Toolbox, uvm.
1125 Spectrapaint Ein weiters Malprogramm in Amos programmiert. Besitzt alle notwendigen Features und sehr leicht zu bedienen.
1126 Dope-Intromaker Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehren Teilen. Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolleditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.
1127 DiskPrint Komfortables Disketten-Etiketten-Druckprogramm mit Grafikeinbindung.
1130 AmigaAstro Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.
1131 Tutor-Amiga Leistungsstarkes Lernprogramm bestehend aus fünf Modulen mit denen man leicht Vokabeln üben, Mathe oder Chemie lernen und Statistiken bzw. Funktionen erstellen und anzeigen lassen kann. Natürlich alles in deutsch.
1138 Architekt & Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raumgestaltung ist gut für Küchen geeignet.
1149 Demomaker Set Wie der Name schon sagt, ein komplettes Set um hervorragende Demos zu erstellen.
1150 Grafik Utilities Volume I Enthalten sind u.a. Slidemaster, WBPic., WB Shadow, 3DayGrafik Ripper, Bitplanefinder, FPic., Dropcloth, BounceShow, IFF2PS, IFFAR, ILBM Image, Load Image, usw., usw.
1151 Artikel Dat Verwaltungsprogramm für Artikel aus Computerzeitschriften.
1156 Kalender Errechnet nach Eingabe eines Datums (nach 1989) den Wochentag.
1157 Tabellenkalkulation StarAM Plan V1.0 Sehr komplexes Tabellenkalkulationssystem. 20 verschiedene Diagrammarten, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr. Lohnt sich!
1158 ProFakt Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.
1159 ProFibu Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.
1160 Hermann Bilder Bilder von Hermann dem User gezeichnet von Karl Bihlmeier. Echt gut gemacht!
1163 Businessdisk 1 Diese Diskette enthält mehrere Programm aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)
1164 Magnetic Pages Kompletter DiskMag Editor. Einige Features im Überblick: mehrfarbiger Text, Sound, Soundtrackermodule und Grafikeinbindung, Einfache Bedienung!
1165 Turbo Imploder Wer kennt ihn nicht diesen schnellen und leistungsstarken Packer.
1167 Adressverwaltung Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.
1168 Diskmaster III Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.
1172 Wizard Clock Die ultimative Worbenchuhr. Verschiedene Sprachen, Uhrentypen, Alarm und Kalenderfunktionen. Auch Sprachausgabe ist möglich.
1175 Kassabuch Wer viel mit Kontoauszügen herumhantiert kann hier seine Einnahmen und Ausgaben problemlos verwalten. Natürlich mit Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
1177 Geo Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.
1179 Workbenchersatz Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenraparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswortabfrage, und und und ... 15 DM
1181 ASDG-Ram Disk Die Ram Disk die jeden Systemabsturz überlebt. Ideal für User mit nur einem Laufwerk aber 1MB Speicher.
1182 Berufswahl Ernsthafter Test für alle, die vor dieser Frage stehen.
1183 Hotel Verwaltungsprogramm für Hotels, Pensionen und Zimmervermieter. Mit Funktion wie z.B. Getränkeabrechnung, Essenabrechnung, Benutzung Fernseher, Sauna o.ä. und natürlich Druck der Rechnung.

Büro-Pack Professional

Text Plus 3.0 Textverarbeitung, Giroman, Girodruck druckt Ihre Überweisungen, Statistik Grafik Manager, TurtleChart Börsenanalyseprogr., Rechtschreibprüfer, Kalender, StarAM V1.0 Tabellenkalkulation, ProFakt Fakturierung mit OP-Verwaltung, ProFibu Buchhaltungssystem und Kassabuch..

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 49 DM**

Schul- und Lernpack

Rechnen ohne Mühe, Abacus I & II, Amiga-Astro, Tutor Amiga, Pauky, MaxiVok, Vokabel Trainer, Geo Erdkundelernprogramm und Typing Tutor Schreibmaschinenkurs.

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 39 DM**

Desktop-Publishing-Junior-Pack

Zum kompletten erstellen von Formularen, Einladungen, Visitenkarten usw. Amiga-Fox, Prinstudio, Typographer, Superprint, Malprogramme und 2 randvolle Disks mit Clip Art Bildern und Fonts.

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 49 DM**

Clip-Art-Superpack

Mit unserem Clip-Art-Superpack erwerben Sie gleich mehrere tausend Clip-Art-Grafiken zu Weiterverarbeitung mit DTP oder Malprogrammen.

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 49 DM**

Picture Disks

Dieses Paket enthält fünfzehn randvolle Disketten mit den besten Grafiken, die zur Zeit exestieren. IFF-Format

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 39 DM**

Animations-Pack I & II

Diese 2 Pakete enthalten jeweils 15 randvolle Disks mit den allerbesten und aktuellsten Animationen für Ihren Amiga. Einfach ansehen und staunen.

I Best. Nr. 1528
II Best. Nr. 1528 **Je Pack nur 39 DM**

Viruskiller-Pack

Mit diesem Paket haben Sie nie wieder Probleme mit Viren. Vektor-Check, Schwarzkopfkiller, BootX, Master Virus Killer & VT-Schutz das beste gegen Viren!

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 19 DM**

Disktool-Pack

Dieses Paket ist für alle Diskettenuser gedacht, die professionell verwalten, kopieren und raparierenwollen PD-Copy, DirMaster, Freecopy1.4, PCopy, Diskettenraparaturprogramm, Track-Mon-Display, Trackrepair, Diskcode und SID und weitere nützliche Programme.

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 29 DM**

Demomaker-Super-Set

Dieses Paket bietet 19 der absolut besten Intro-Maker die es für den Amiga überhaupt gibt. Folgende Programme sind alle enthalten: Ghostwriter 1.2 (jetzt mit deutscher Anleitung), Bootwriter I&II, Deluxe Boot, Marquee, Guru Maker, Rainbow Writer, Geisterschrift, Startle, Title Maker, BootCopy, BootLetter, BigBoot, IntroMaker, BootMaster, Boot-Writer, Bootblock-Maker und B.I.N.G.O. Einfach Spitze!

Best. Nr. 1528 **Komplett nur 49 DM**

Amiga Software Katalog

Über 400 Programme und Pake

In unserem neuen Amiga Katalog finden Sie weitere tolle Angebote für Ihren Amiga! Jeder Bestellung liegt unser 20 seitiger Katalog bei. Einzelanforderung gegen 5 DM in bar, Scheck oder als Briefmarken (wird bei Erstkauf natürlich angerechnet).

Schnäppchen-Markt

Turbo Mauspad von Computek nur **7.90 DM**
Flauschig-weiches Mäuschenhäuschen aus rosa Plüschstoff als Schutz für Ihre Maus. **14.90 DM**
Diskettenaufkleber 100 Stück nur **4.90 DM**
Diskettenboxen von Boeder 50/3.5 Z nur **8 DM**
Diskettenboxen von Boeder 100/3.5 Z nur **10 DM**

Bestellen können Sie telefonisch, formlos per Brief, Telefax oder mit unserem Bestellcoupon.
Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10 DM oder per Vorrauskasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4 DM. Ausland nur gegen Vorrauskasse (Euroscheck bis 400 DM) zuzüglich 15 DM. Wir liefern schnellstmöglich per Post. Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.
Alle Programm und Programm-Pakete werden auf 3.5 Zoll Qualitätsdisketten ausgeliefert. Alle Preise inklusive 15% Mehrwertsteuer zuzüglich Versand und Porto. **Mindestbestellwert 15.00 DM.**

Silver Datentechnik
Inhaber: Gerd Klein
In den Stämmen 4
5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon 02202/22385 Telefax 02202/53363
Kein Ladenlokal, nur Versand!

Bestellcoupon

Bequeme Lieferung bis vor die Haustür

Anzahl	Bestell - Nr.	Anzahl	Bestell - Nr.
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐
☐☐	- ☐☐☐☐	☐☐	- ☐☐☐☐

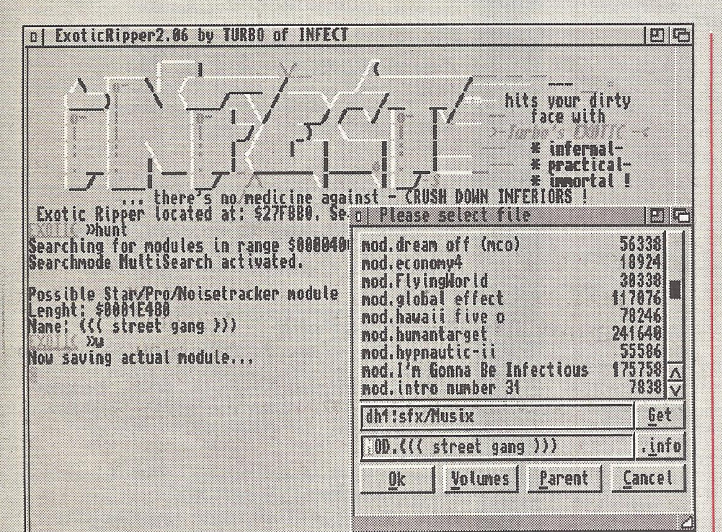
Adresse:

☐ per Nachnahme
☐ per Vorrauskasse

Unterschrift/Datum

+Amiga-Katalog & 1 Gratis-Diskette nach eigener Wahl.

Der DATENDIEB



Wieviele Spiele und Demos hat man schon behalten, nur weil einem die Musik so gut gefiel? Diese Zeiten sind nun endgültig vorbei! Dank des Programms 'Exotic-Ripper', das es einem ermöglicht die Musiken aus den meisten Spielen und Demos zu klauen, und als einzelnes Modul auf Diskette abzuspeichern.

Exotic-Ripper

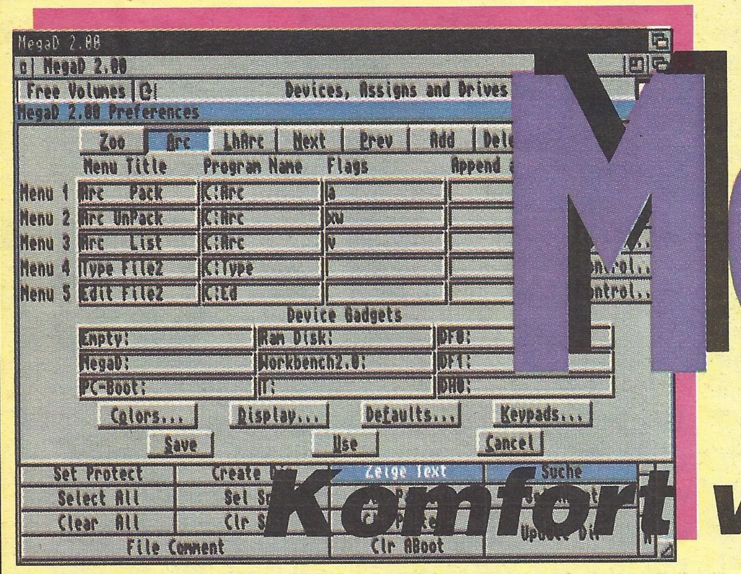
Leider gab es in letzter Zeit nur wenige Programme, mit denen man Module 'rippen' konnte. Diese waren dann auch meistens völlig veraltet und erkannten nur wenige Modulformate innerhalb des Speichers. Beim Exotic-Ripper hat sich dies gebessert, obwohl er noch in der Anfangsphase ist, findet er schon ca. 36 verschiedene Modulformate. Die Handhabung ist denkbar einfach. Nachdem man das Spiel bzw. die Demo gestartet hatte, und einen Reset ausführte, lädt man einfach den Exotic-Ripper. Falls das Programm während des Resets nicht den Speicher gelöscht hat, stehen die Chancen gut, daß man das Modul findet. Durch die Eingabe von 'Hunt' startet man die Suchroutinen des Exotic-Ripper. Der ganze Speicher wird nun nach bekannten Modulen durchsucht. Falls eines gefunden wurde, wo kann man mit dem Befehl 'Write' dieses auf Diskette kopieren lassen. Dies geschieht mittels der komfortabelen ReqTools Library von Nico Francois (Programmierer des Power Packers). Wenn man den Speicher dann noch weiter nach Modulen überprüfen lassen möchte, so gibt man nur 'Continue' ein, und schon wird an der Stelle weitergesucht, an der das letzte Modul gefunden wurde.

Natürlich ist es auch möglich einzelne Dateien vom Exotic-Ripper aus zu laden, was aber nicht gerade sehr sinnvoll ist, da die meisten Demos/Spiele gepackt sind. In diesem Falle sollte man zuerst mittels des Programms 'DLD' von Georg Hörmann (Programmierer des VirusZ und der Decrunch Library) das Programm entpacken lassen, und dann die entpackte Datei in den Exotic-Ripper einlesen. Wie der Programmierer des Exotic-Ripper verlauten ließ, wird der Exotic-Ripper in einer der nächsten Versionen selbstständig Programme entpacken können (mittels der Decrunch Library), und einem so diese lästige Arbeit abnehmen. Man kann ebenso direkt Sektoren von einer Diskette lesen lassen, dieses ist sehr nützlich, wenn ein Spiel bzw. eine Demo nicht das Original Amiga-DOS Format benutzt, und man so die Programme nicht einzeln von der Diskette laden kann. In diesem Falle lädt man (sofern genug Speicher vorhanden), die gesamte Diskette in den Speicher, und läßt diesen dann durchsuchen.

Mittels dieses Programms ist es einem sehr leicht möglich die meisten Module einzeln auf Diskette zu speichern, und sie dann bei Gelegenheit wieder mit Programmen, wie z.B. dem PowerPlayer von Stephan Fuhrmann oder dem DeliTracker von Delirium abzuspielen.

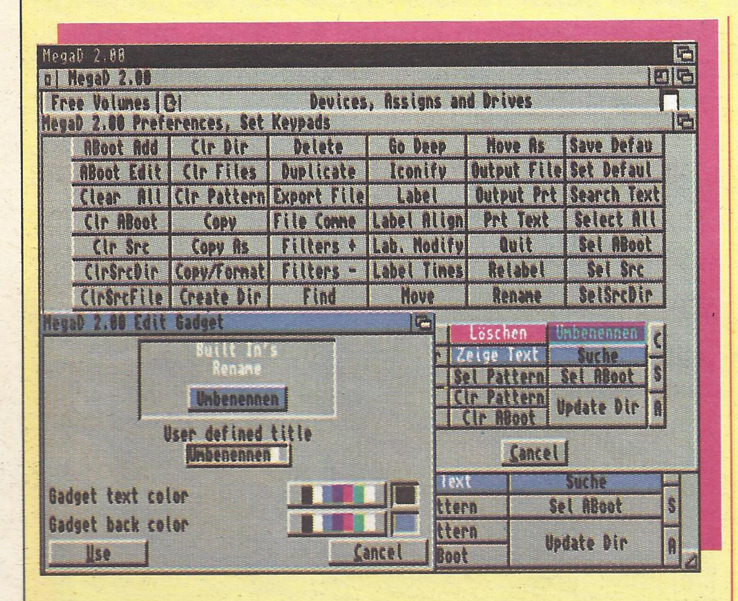
Da der Autor des Exotic-Rippers sehr intensiv an diesem Programm arbeitet, dürfen wir nur gespannt sein, was in naher Zukunft noch alles für Funktionen dazugefügt werden. Sicher ist aber, daß noch mehr Modulformate gefunden werden, eine Funktion mit der man einen Boot-Block auf die Diskette schreiben kann, der einem dann beim Booten das gesamte Chip-Ram auf Diskette abspeichert, es möglich ist einzelne Programme vom Exotic-Ripper aus zu entpacken und das man direkt eine Diskette nach Modulen durchsuchen kann.

Daher sollte der Exotic-Ripper in jeder Sammlung eines Musik-Freaks vorhanden sein, was wohl fast jeder von uns sein dürfte, denn wer hört nicht gerne einmal ein bißchen Musik?



MegaD

Komfort wie noch nie?



"Was, schon wieder ein neues Directory-Tool ?" werden Sie jetzt sagen. Und die Antwort darauf : Ja ! Doch bietet dieses Programm Funktionen und Features von denen Opus und SIDII nur träumen.

Was der Programmierer hier in drei Jahren geschafft hat, versetzt. Einen ins staunen. Wem andere Programme zu teuer sind, der erhält mit MegaD eine Alternative.

OS 2.0 Style auch unter Kick 1.3

MegaD läuft unter allen Betriebssystemen und besitzt eine sehr gute OS 2.0 Oberfläche. Selbst unter Kick 1.3 passt sich MegaD an die Farbpalette an. Die auf der Fish 736 befindliche Demo-Version des Programmes, mit einem kleinen Zeitlimit bei den meisten Funktionen (z.B.Copy, Rename, Find, Move usw.) reicht jedoch völlig aus, um zu überzeugen. Möchte man aber MegaD intensiv nutzen, sollte man schön brav die Sharegebühr von nur 30 Dollar an den Autor zahlen.

Alles vorhanden

Trotz des sehr geringen Preises ist alles vorhanden was man so alles braucht und noch viel mehr. Funktionen wie Kopieren, Löschen, Verschieben, Umbenennen, Suchen, Anzeigen, Formatieren u. Kopieren von Disketten und viele viele Sachen mehr, sind für MegaD selbstverständlich. Doch die große Stärke von MegaD liegt darin, daß das Programm mehr als zwei Verzeichnisfenster unterstützt. So können Sie z.B. Dateien aus mehreren Verzeichnissen in eines gleichzeitig kopieren. Was hier so einfach klingt ist aber in der Praxis ein sehr

großer Vorteil. MegaD kann komplett über Gadgets, Menüs und über die Tastatur gesteuert werden. Auch die Voreinsteller sind sehr komplex. Fast alle Gadgets kann man irgendwie verändern. Auch die sonstigen Einstellungen wie z.B. Screen, Farbanzahl, Abfragen vor Löschen usw. können sehr bequem verändert werden.

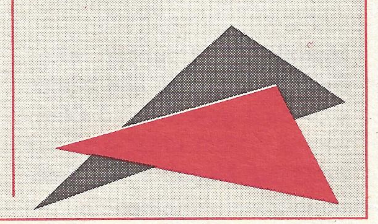
Bei los gehts los

MegaD muß erst mit Lha entpackt werden, da MegaD mit Zubehör ca. 830 kByte Platz belegen. Ist dies getan, klicken Sie am besten auf das MegaD-Icon und nach einer kurzen Ladezeit öffnet sich das Hauptfenster. Dort wählen Sie einen der Laufwerksschalter an - ein Fenster mit dem Diskinhalt wird nun geöffnet. Klicken Sie nun noch auf einen anderen Laufwerksschalter, um ein weiteres Fenster zu öffnen. Unter der OS 2.0 Farbpalette werden Verzeichnisse schwarz und Dateien weiß dargestellt. Sie sehen nun in jedem der Fenster drei Schalter. Der Schalter "Parent /" bringt sie ein Verzeichnis zurück. Das Gadget "Dest" sagt, daß dieses Fenster das Zielfenster ist. Möchten Sie mehr als zwei Verzeichnisfenster haben, dann klicken Sie in Ihren jetzigen Zielfenster auf "Lock" und dann auf einen Laufwerksschalter. Um eine Datei z.B. zu kopieren müssen Sie diese im Quelle-Fenster (das Fenster wo das "Dest"-Gadget nicht aktiv ist) markieren, was sehr einfach mit der Maus geht. Nun ist nur noch das "Copy"-Gadget anzuklicken und die Datei wird kopiert. Die anderen Funktionen, wie z.B. Umbenennen, Suchen oder Löschen werden genauso aufgerufen. Am rechten unteren Rand finden Sie noch drei Gadgets mit den Namen "C","S" und "R", welche ihnen noch weitere Schalter und Funktionen zur Verfügung stellen. Wenn Sie übrigens eine Datei doppelklicken, so wird diese auf ihren Typ hin untersucht. Handelt es sich um eine Textdatei, so wird sofort der integrierte und sehr gute Textanzeiger aufgerufen, welcher den Text dann anzeigt. Schauen Sie sich doch einmal die Menüs im Textanzeiger an und ich bin mir sicher, daß sie über die Möglichkeiten ein wenig staunen werden. Die Disk-Funktionen (Kopieren und Formatieren von Disketten) werden bei Bedarf nachgeladen, können aber auch ohne MegaD aufgerufen werden. Sie sind einfach zu bedienen (kinderleicht), bieten eine Menge Features, sind schnell und sehr zuverlässig. Ich könnte sicher noch diese und die nächste Ausgabe der Amiga Special mit Sachen zu MegaD vollschreiben, aber dies geht nun (leider) einmal nicht.

Fazit

MegaD ist ein Programm was sein Geld (zumal es fast gar nichts kostet) auf jeden Fall wert ist. Es stellt so manche kommerzielle Programme deutlich in den Schatten. Der Anwender bekommt mit MegaD ein leistungsstarkes und zuverlässiges Programm, das dank der Benutzeroberfläche auch noch sehr leicht zu handhaben ist. Eine sehr ausführliche, jedoch englische Anleitung liegt dem Programm bei.

(Markus Spiering)



VT - der

Der Markt an Viruskillern scheint schier unendlich groß zu sein. Nahezu monatlich erscheinen neue Viruskiller, was vielen Neueinsteigern, aber auch Profis, starke Probleme in ihrer Viruskiller Wahl bereitet. Es gibt jedoch einen Viruskiller, der sich schon jahrelang durchsetzen konnte. Es ist der als PD erhältliche Viruskiller 'VT', geschrieben von Heiner Schneegold.

```
Speicher | Speicher->BB | z.Zyl | Vergl. | FileTest | DF1: | ENDE
C BLK1 | DF0: Devs | Sp->File->Sp | DF0: Devs | Abbruch = ESC-Taste
Insta. OF FF | DF0: Devs | BlockTest | BlockKette | S-Seq | Listen | Druck
NoBoot OF FF | BB->Speicher | DF0: Devs | DF0: Devs | BitMapTest | Tools | Prefs

DF1:Prefs/Printer
DF1:Prefs/PrinterGfx
DF1:Prefs/Env-Archive/sys/wbconfig.prefs
DF1:Prefs/Serial
DF1:Prefs/Serial.info
DF1:Prefs/WBPattern
DF1:Prefs/ScreenMode
DF1:Prefs/Printer.info
DF1:Prefs/PrinterGfx.info
DF1:Prefs/Input.info
DF1:Prefs/Overscan.info
DF1:Prefs/Palette.info
DF1:Prefs/WBPattern.info
DF1:Prefs/ScreenMode.info
DF1:Prefs/Presets.info
DF1:WBStartup/Mode_Names.info
DF1:Libs/asl.library
DF1:Libs/commodities.library
DF1:Libs/diskfont.library
DF1:Libs/iffparse.library
DF1:Libs/mathieeedoubbas.library
DF1:Libs/mathieeedoubtrans.library
DF1:Libs/mathieeesingtrans.library
```

Allgemeines

Der Lieferumfang des VT ist immens. Er enthält neben extrem umfangreichen Anleitungen zu den einzelnen Funktionen des Viruskillers noch einige Tools, ebenso wie ein Text-File, in dem jeder, dem Viruskiller, bekannten Virus explizit erklärt, und die Vorgehensweise des Virus beschrieben wird. Der Viruskiller und alle mitgelieferten Files sind komplett in deutsch geschrieben, was auch einen großen Vorteil darstellt, da die meisten erhältlichen Viruskiller in purem Englisch gehalten sind, und man gerade bei solch einem heißen Thema wie Virenbekämpfung 100% wissen sollte was man macht. Dies hilft also auch speziell den Anwendern, die der englischen Sprache nicht allzu mächtig sind. Lauffähig ist der Viruskiller ab Kickstart 1.2 und ist komplett Maus- und Menügesteuert.

ultimative Virenkiller?

Jetzt gehts los!

Nachdem man den Viruskiller wahlweise vom CLI oder der Workbench aus gestartet hat, wird zunächst einmal ein Speichertest vorgenommen. Falls sich ein Virus oder ein anderes residentes Programm im Speicher befindet, so wird einem dies hier sofort gemeldet, und man kann dieses Programm wahlweise aus dem Speicher löschen lassen, einen Cold-Reset auslösen, bei dem absolut alles residente aus dem Speicher veschwindet, oder einfach die Meldung übergehen (z.b. bei nützlichen Programmen wie ‘SnoopDos’). Nebenbei erhält man noch mehrere Informationen über die eigen Systemkonfiguartion, z.B. Speichergröße, Art des CPU/MMU/FPU usw

Das Hauptmenü

Man kann nicht behaupten das der VT unmengen an Funktionen und Optionen bereithält, es gibt sicherlich Viruskiller bei denen man mehr einstellen kann, und mehr Funktionen auswählen kann, jedoch kann man sicher behaupten: Beim VT wurde auf Qualität, nicht auf Quantität geachtet. So sind die Funtionen, die er besitzt, gut durchdacht, und erfüllen auch 100% ihren Zweck, auf unnötigen Schnickschnack wurde absolut verzichtet.

File Test

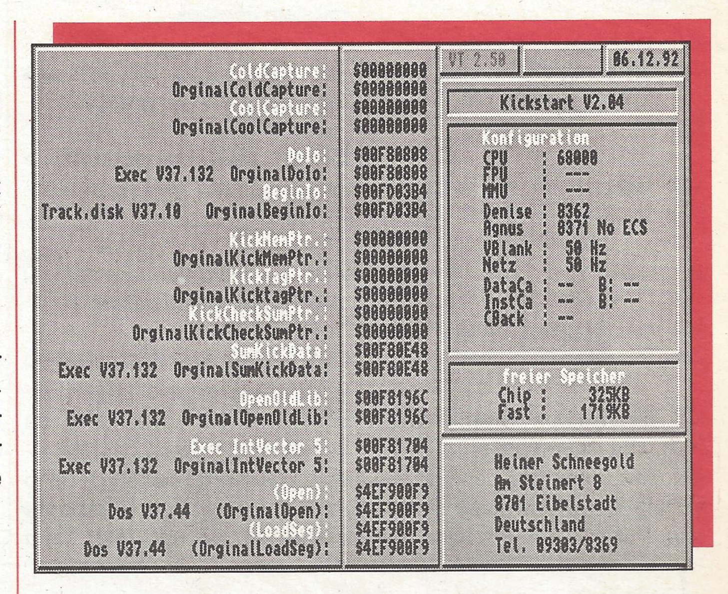
Wenn man diese Funktion anwählt, so wird das ausgewählte Device auf Link/File-Virenbefall getestet. Dies geht verhältnismäßig schnell und was besonders angenehm auffiel: Beim Testen konnte kein, mit einem Linkvirus infiziertes, Programm gefunden werden, welches vom VT nicht wieder 100% restauriert werden konnte. Der VT ist auch hier einer der aktuellsten Viruskiller, der am meisten verschiedene Viren erkennt.

BlockITest

Wenn man diese Funktion anwählt, so werden die einzelnen Sektoren des selektierten Speichermediums auf Fehler überprüft und ggf. werden von Viren codierte Sektoren wieder decodiert (z.b. Saddam-Sektoren).

BlockKette

Diese, bisher in keinem anderen Viruskiller enthaltene, Funktion ermöglicht es einem, jedes einzelne File auf einem Speichermedium Sektorweise überprüfen zu lassen. Hierbei werden einem einige Informationen über das File gegeben, das momentan untersucht wird. Falls ein Virus oder ein Fehler im Programm gefunden wird, so wird dies dem Anwender mittels eines Requesters gemeldet, damit er später ggf. den Virus mittels ‘File Test’



ausbauen lassen kann. Falls nun aber innerhalb eines solchen Files codierte Sektoren gefunden werden sollten, so werden diese hier automatisch wieder decodiert, was das File wieder lauffähig macht, und den Benutzer ggf. vor größeren Schäden bewahrt, da er das File jetzt nicht mehr löschen muß.

BB->Speicher

Mit dieser Funktion läßt sich der Bootblock von jedem beliebigen Laufwerk in den Speicher einlesen. Der Bootblock wird sofort nach dem einlesen überprüft, ob es es sich hier um einen Virus, einen Tool-Bootblock o.ä. handelt. Der VT erkennt auch hier nahezu alle auf dem Markt befindlichen Bootblock-Viren.

Speicher->BB

Wie Sie sich sicher denken können, kann man mit Hilfe dieser Funktion jeden beliebigen Bootblock, die sehr komfortabel einzulesen sind, wieder auf die Diskette schreiben. Es ist vom VT aus auch möglich einzustellen welche Art von Bootblock man haben möchte (OFS/FFS, bootable, not-bootable).

Fazit

Da der VT ständig auf den neusten Stand gebracht wird, somit die Sicherheit des Anwenders erhöht, und nehezu alle auf dem Markt befindlichen Viren erkennt, sollte er in keiner Toolsammlung eines gewissenhaften Anwenders fehlen. Auch das der VT frei

kopierbar ist, und die Benutzung gegen eine geringe Spende (für Schüler 1 DM, bei Verdienst 5 DM), die man in der heutigen Zeit sicherlich gerne entrichtet, genehmigt wird, sind sicherlich weitere Pluspunkte die für die Benutzung des VT sprechen.

Interview mit dem Programmierer des VT: Heiner Schneegold

AS: Wie lange programmieren Sie schon am VT ?

HS: 1987

AS: Welche Hardware benutzen Sie ?

HS: A4000

AS: Was glauben Sie wer Viren programmiert ?

HS: Echte neue Viren: Personen, die frustriert sind oder glauben, dass Sie der Gesellschaft etwas beweisen muessen. Tut mir leid. Ich kann mir einfach keinen Beweggrund vorstellen. Clones: Anfänger-Kids, die mit einem Monitor umgehen können und ASCII-Zeichen ändern. Sobald diese Leute versuchen, auch noch einen Vektor auf eine andere Speicherstelle zu verbiegen, als das "Originalvirusprogramm", so funktioniert meist der RESET nicht mehr. Ich schreib dann immer: übt weiter mit dem Joystick.

AS: Was meinen Sie, was uns an Viren noch bevorsteht ?

HS: Ich warte auf die Mutation Engine (Dark Avanger) im Amiga-Bereich.

AS: Wie kann man sich nahezu 100% vor Viren schützen ?

HS: Ich denke NEIN. Einmal muß ein Ergebnis abgespeichert werden, sonst sehe ich keinen Sinn in der Computerarbeit (Textverarbeitung). Also muß ich den Schreibschutz entfernen. So und jetzt kann ein Virus zuschlagen. Es gibt inzwischen mehrere Zerstörungsprogramme, die entweder sofort beim Laden aktiv werden oder das timer.device verwenden. Da keine Vektoren verbogen werden, haben Hintergrundprogramme wenig Erfolg. Man MUSS den Code kennen, um im Filetest solche Programme VOR der Aktivierung zu erkennen. Da niemand vorhersagen kann, ob das nächste Virusprogramm im ersten oder zehnten Hunk eingelinkt wird, bitte ich Werbeaussagen, wie "erkennt auch zukünftige Viren" , im Filebereich nicht viel Glauben zu schenken. Ein Antivirusprogramm älter als zwei Monate, ist reif für die Mülltonne.

AS: Es steckt offensichtlich viel Arbeit im VT, jedoch verlangen Sie kein Geld dafür, sondern lassen einen geringen Geldbetrag direkt einem wohltätigen Zweck spenden. Wie kamen Sie auf eine solch ungewöhnliche Idee ?

HS: Mein Verdienst reicht für meine Familie und mich. Die Zahlungsmoral im Shareware-Bereich war früher in Deutschland nicht gut. Was sollte ich mich also wegen ein paar Mark rumärgern. So kann ich sagen: Ich schulde niemanden etwas und bin niemanden verpflichtet. Ich hoffe, daß jeder der VT häufiger benutzt, und nichts gespendet hat, ein schlechtes Gewissen bekommt und jetzt dafür den doppelten Betrag spendet. Ich selbst bin zufrieden, wenn jemand anruft oder schreibt, daß VT da und dort geholfen hat. Die Arbeit, die im Programm steckt, war dann nach meiner Meinung sinnvoll. Eine Bitte von meiner Seite: VT kann nur dann aktuell sein, wenn aufgetauchte Viren neu aufgenommen werden. Schicken Sie bitte deshalb verdächtige Programme (verbiegen Vektoren oder öschen Disk usw.) an mich. Ich selbst habe NIE den Zugriff, den die Amiga-Gruppe insgesamt hat. Danke

Vesalia COMPUTER

SHOP
Duisburg - Walsum
Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

Industriestraße 25
4236 Hamminkeln
Autobahn A3 -
Ausf. Wesel / Bocholt
Tel.: 02852 / 91400
Fax: 02852 / 1802
BTX: Vesalia#

TIP DES MONATS

17" PHILIPS SVGA Monitor

Test in AMIGA-Plus 4/93:
Brilliance 1710 "AMIGA-Plus Tip"
Brilliance 17" AutoScan Professional Color Monitor, MPRII, 1280x768, 0,26mm, Horizontal 30-66 KHz, Vertikal 50-100 Hz (autom.) Videobandbreite 110 MHz. Black-Matrix-Bildröhre mit Anti-Reflex-Glas.

1998,-

AMIGA - Hardware

Artikel	Preis
AMIGA 2000 inkl. 2x3,5" Laufwerk	1199,-
SX 386 PC-Karte für A2000	598,-
PHILIPS 14" SVGA-Monitor, 7CM3279 "Brilliance 1410", 0,28 mm, 1024 x 768 MPRII	749,-
PHILIPS 14" SVGA-Monitor, 4CM4270 TEST in AMIGA-Plus 4/93: "AMIGA-Plus Tip" Mit eingebauten Stereo-Lautspr., 1024x768, MPRII	849,-
PHILIPS CM 8833 II Farb-Monitor mit Stereoton für alle Amigas	399,-
AMIGA 600 - 66 MB-HD	999,-
AMIGA 1200	879,-
AMIGA 1200 - 66 MB-HD	1299,-
AMIGA 1200 - 84 MB-HD	1469,-
AMIGA 1200 - 120 MB-HD	1769,-
A1942 (NEU) Monitor für A1200 / A 4000	879,-
Mitsubishi EUM 1491A, 15 - 38 KHz	1199,-
Adapter für A1200 an EUM 1491A / A 1942	39,-
AMIGA 4000 -25 MHz (68030) 80 MB-HD	2689,-
AMIGA 4000 -25 MHz (68040) 120 MB-HD	4099,-
AMIGA 4000 -25 MHz (68040) 213 MB-HD	4499,-

AMIGA - Speichererweiterungen

WINNER - RAM - Made in Germany
5 Jahre Garantie

Artikel	Preis
512 KB - WINNER - Ram A 500 - intern abschaltbar, mit Uhr/Akku, 5 Jahre Garantie	59,-
512 KB - Ram-Karte A 500 - intern 1 Jahr Garantie, abschaltbar, mit Uhr/Akku	49,-
1.8 MB - WINNER - RAM A 500 - intern kompl. 2,3 MB, inkl. Uhr/ Akku, abschaltbar	219,-
4/2 MB RAM-Karte A500 - intern	279,-
4 MB RAM-Karte A500 - intern	399,-
1 MB WINNER-RAM A500Plus - intern	79,-
8/2 MB-WINNER-RAM-BOX A 500/500Plus	319,-
Aufrüstung um je weitere 2 MB	140,-
8 MB WINNER-RAM- BOX A500/A500Plus	699,-
1.0 MB WINNER - RAM A600-intern	99,-
2.0 MB Memory-Card A600/1200-extern	299,-
4.0 MB Memory-Card A600/1200-extern	499,-
8/2 MB - WINNER - RAM A 2000 - intern	229,-
Aufrüstung um weitere 2 MB	140,-
8 MB WINNER - RAM A2000 - intern	599,-

AMIGA - Laufwerke

Vesalia Produktion = 12 Monate Garantie

Artikel	Preis
3,5" Promigos - Drive - extern abschaltbar, Kunststoffgehäuse. Mit Turbo-Copy	115,-
3,5" WINNER - Drive - extern abschaltbar, Metallgehäuse. Mit Fast Lightning	139,-
3,5" Laufwerk A 500 - intern kompl. mit org. Auswurftaste und Zubehör	119,-
3,5" Laufwerk A 2000 - intern komplett mit Einbauanleitung und Zubehör	119,-
3,5" Laufwerk A 3000 - intern	129,-
5,25" Laufwerk - extern abschaltbar, Schreibschutzschalter, Metallgehäuse	189,-
5,25" DF2-Laufwerk A2000-intern	149,-
5,25" DF3-Laufwerk A2000-intern	199,-

Genlock, Digitizer usw.

Artikel	Preis
SCALA 500	168,-
SCALA 1.13	338,-
SCALA Multimedia	778,-
FrameMachine und 24-Bit Grafikkarte	1379,-
Video-Splitter und Video-Grabber mit Software, für alle AMIGA'S	199,-
Pal - Genlock 3.0	629,-
Y-C - Genlock 5.0 SVHS und Hi8	989,-
Sirius - Genlock 2.0 Digitale Standbildsyncronisation	1489,-
Video - Konverter, Video und Y-C Signale vom A 2000	299,-
Y-C Colorsplitter, vollautom. RGB Splitter	389,-
Videodigitizer 819, A 2000 - A 4000	299,-
V-Lab S-VHS, A 2000 bis A4000	549,-
Retina Grafikkarte 2 MB, 16,7 Mio.Farben	649,-

Nützliches Zubehör

Artikel	Preis
Channel Videodat für AMIGA, Atari, PC's	289,-
ROM / ROM-Umschaltplatine o. Schalter	39,-
Umschaltplatine A 600 m. Schalter u. 1.3 ROM	99,-
Umschaltplatine A500+ / A2000 mit 1.3 ROM	79,-
Umschaltplatine A500 / A2000 mit 2.04 ROM	119,-
Kick-Modul A1000 für 1.3 / 2.0 - ROM	79,-
elektr. Bootselektor DFO - DF3	29,-
WINNER-Sound-Sampler Stereo-Sound bis 50 KHz, Umwandlung bis 800 KHz, Mikrophonanschluß: Eingänge einzeln regelbar, mit Software	89,-
WINNER - Midi + durchgeführter serieller Bus,	89,-
Sunnyline Rollbox, Schieb- Hebemechanismus ein Designer-Meisterstück, für 100x3,5" Disketten	29,-
Disketten-Box, für 100 Stück 3,5" Disketten	15,-
Disketten-Box, für 100 Stück 5.25" Disketten.	15,-
WINNER - Maus AMIGA, 2 Jahre Garantie in weiß, gelb, blau, pink, schwarz, rot oder rot-transparent	49,-
Sunnyline TL-Mouse / 2 Amiga	69,-
Sunnyline TL-Mouse / 2 AT	69,-
WINNER PC-Maus	49,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
Pyramid Crystal-Trackball, einfach super mit rot/grün leuchtender Kugel und Tastaturhalter	59,-
Pyramid PC-Handy-Trackball Für Laptop, Notebook und PC's, mit Tastaturhalter	59,-
Sunnyline Trackball -AT	79,-
AMIGA-Handy-Scanner 400 DPI, incl. Software	259,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox für alle Amigas, ext. Box mit Kabel, spez. für A2000/A2500	39,-
MauStick, autom. Umschalter für Maus und Joystick für alle Amiga 500/A500+/A600/A1000/A1200/A3000/A4000	29,-

Interlacekarten

Artikel	Preis
Flicker - Fixer A 500	249,-
Flicker - Fixer A 2000 /A4000	239,-

Beide 2.0 kompatibel. 50 Hz Vollbildfrequenz bis 100 Hz einstellbar, volles Overscan, VGA / Multiscan-Ausgang, Stereo-Verstärker

SCSI Harddisk

Artikel	Preis
SCSI-Controller für A1200	129,-
Mastercard-A2000 SCSI-AT-Bus u. RAM-Option	299,-
105 MB-Mastercard - A 2000	789,-
120 MB-Mastercard - A 2000	899,-
170 MB-Mastercard - A 2000	1099,-
240 MB-Mastercard - A 2000	1299,-
zusätzl. 2 MB - RAM -Erweiterung	140,-
MultiEvolution-Controller A 500/ 500+	299,-
105 MB-MultiEvolution - A 500/ 500+	789,-
120 MB-MultiEvolution - A 500/ 500+	879,-
170 MB-MultiEvolution - A 500/ 500+	1099,-
240 MB-MultiEvolution - A 500/ 500+	1249,-
zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung	160,-

AT-Bus-Harddisk

Artikel	Preis
Mastercard A 2000 AT-Bus mit RAM-Option	189,-
42 MB-Mastercard-A2000	499,-
85 MB-Mastercard-A 2000	599,-
120 MB-Mastercard-A 2000	749,-
170 MB-Mastercard-A2000	849,-
210 MB-Mastercard-A 2000	999,-
362 MB-Mastercard-A 2000	1999,-
544 MB-Mastercard-A 2000	2299,-
zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung	139,-
A500 AT-Bus Controller mit RAM-Option	299,-
42 MB -AT-Bus-HD A 500 / 500Plus	599,-
85 MB -AT-Bus-HD A 500 / 500Plus	729,-
120 MB -AT-Bus-HD A 500 / 500Plus	859,-
170 MB-AT-Bus-HD A 500 / 500Plus	959,-
210 MB-AT-Bus-HD A 500 / 500Plus	1199,-
zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung	140,-
Adapter für 3,5" Harddisk an A1200	79,-

Harddisk A 1200

Artikel	Preis
60 MB 2,5" AT-HD CONNER CP 2064	469,-
80 MB 2,5" AT-HD CONNER CP 2088	599,-
120 MB 2,5" AT-HD CONNER CP 2124	889,-

alle 2.,5" Harddisk mit Spezialkabel, Schrauben, Install 3.0, bereits kompl. installiert, einbaufertig

Ersatzteil - Service

Artikel	Preis	Artikel	Preis
IC Kick-ROM 1.3	59,-	IC Kick-ROM 2.0	99,-
Denice	63,-	ECS-Denise 8373	89,-
IC 8520A	29,-	IC Garry 5719	35,-
IC 8372A 1MB	89,-	IC 8372B 2MB	95,-
Netzteil, A 500, 4,5 A	89,-	Netzteil A2000	219,-
C64 Netzteil	39,-	1541 II Netzteil	49,-
Tastatur A 2000	199,-	Tastatur A500	179,-

Autorisiertes Commodore AMIGA SERVICE - CENTER

Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10 DM. Großgeräte nach Gewicht. Ausland: Vorkasse

6 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 6 Jahre WINNER

It´s TIME

Was ist das Besondere an der PD-Serie TIME ? Daß nur besonders gute, ausgewählte Programme der inzwischen unübersichtlichen PD-Szene auf den Disketten zu finden sind ? Sicher. Doch DAS Erkennungsmerkmal der Serie ist wohl, daß auf (fast) jeder Diskette ein Musik-Modul zu finden ist und sich somit eine Sammlung der Spitzenmodule aufbauen läßt. Na dann, auf ein Neues!

TIME 134

Schutz
der perfekte Virenchecker (VT) in der Version 2.49 !

VirusZ
ein weiteres Spitzen-Anti-Virenprogramm, welches auch im Hintergrund arbeitet. Incl. Brain-Editor und Decrunch !

Decrunch
Vom gleichen Autor stammt dieses "Entpack-Tool", welches auf jeder neuen TIME vertreten ist, um die mit Powerpacker gecrunchten Texte entpacken zu können Vers. 1.5

SMP
neueste Version des Super-Modules-Players ! Vers. 6.77, OS 1.3 und 2.0, deutsch

TIME 135

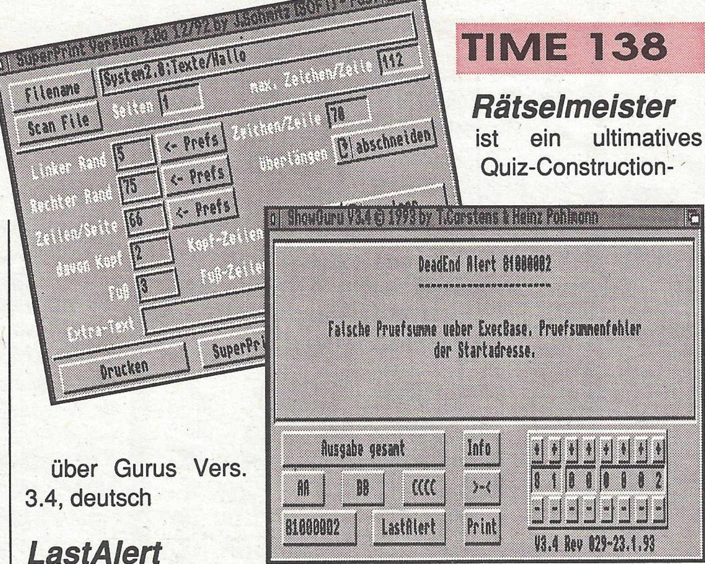
The real Right
Way ist ein Game in der Art von "Lemmings"

TIME 136

Virus-Checker
aktuelle Version des Virencheckers mit der VCBF-Creator Demo des Brainfile-Creators Vers. 3.5, deutsch

AntiCicloVir
weiteres Anti-Viren-Programm (Linkviruskiller) Vers. 1.7, deutsch.

ShowGuru
Verständliche Aufschlüsse



über Gurus Vers. 3.4, deutsch

LastAlert
Weiteres, komplexes "Guru-Erklärungsprogramm" Vers. 1.3, deutsch

ASokoban
ist ein altbekanntes "Tonnenschiebespiel"

Hier
einfach mit der Maus zu bedienen! Vers 1.0b, nur OS 2.0, engl. Anl.

Warum
ist ein CLI-Befehl, gedacht als Ersatz für WHY, Deutsch

TIME 137

Balder'sGrove
ist ein neues SpitzenSpiel, basierend auf der Boulder-Dash-Idee! Vers. 1.0, engl., OS2.04

DIA_3
neue Version des Top-Archivierungsprogramm Vers. 3.0, deutsch

TIME 138

Rätselmeister
ist ein ultimatives Quiz-Construction-Set für1 bis 10 Spieler mit Einzel- und Gruppenmodus, Vers. 1.27, deutsch

TerminPlaner
ein sehr komfortables Programm, um an Termine erinnert zu werden Vers. 1.0, deutsch, nur OS 2.0

TIME 139

SIEGFRIED COPY
eingeschränkt lauffähige Version des neuen Kopierprogrammes mit Virencheck u.v.a. Features

TIME 140

TECC
Aliens-Spiel in neuer Auflage !

TL_pro
tl_pro ist ein Dateimonitor ähnlich NewZap oder Filemaster Vers. I

Takt
Takt ist ein kleines Programm, das ein elektronisches Metronom simuliert Vers. 1.5, deutsch

TIME 141

AsteroidsII
sehr komplexe Variante des bekannten Asteroids !

MAGICMenu
umfangreiches Intuitions Menü-Ersatz-Programm ! Vers. 1.20, engl., nur OS2.0

Mini-Video
Peter Händel´s Mini-Video-Verwaltung !

TIME 142

TextPlus
Neueste Version der genialen Textverarbeitung
Nun auch wieder ohne TeX funktionsfähig ! Voraussetzungen: Harddisk, 2MB RAM, OS2.04 Vers. 4.10, deutsch

TIME143a&b

PD-Daten-Datei
Die PD-Datenbank enthält über 18000 PD-Programme aus mehr als 50 Serien

ACHTUNG:
Die TIME 143b gehört als Hauptdatendisk zur TIME 143a !

TIME 144

Eliza
ist ein Programm, das eine künstliche Intelligenz simuliert Das heißt, Sie können "Eliza" Fragen stellen und "Eliza" antwortet Ihnen in deutscher Sprache. Falls "Eliza" keine Antwort kennt, fragt "Eliza" Sie etwas. Sollte Eliza keine Antwort kennen, dann können Sie Eliza -wenn der Lernmodus eingeschaltet ist- noch etwas beibringen, Deutsch

ACOLORS
ersetzt das Palettenprogramm von Commodore mit der Hilfe ReqTools-Library Vers. 1.0, deutsch

CLITitle
kleines CLI-Tool, mit dem es möglich ist, den Titel eines Cli-Fensters und dessen Screen zu verändern ! Vers. 1.1, deutsch

Herald
gibt Aufschlüsse über die Fehler, die sich hinter einem Guru verbergen Vers. 1.0a, deutsch

TextKonverter
kann jede beliebige ASCII-Datei in jede beliebige ASCII-Datei eines anderen Formates umformen z.B. Amiga nach MS-DOS, Atari nach Amiga, Atari nach SINIX u s w. Die Konvertierungstabellen können vom Anwender erstellt werden (auch für Steuerzeichen)

Biorythmus
Biorhythmik sind periodische Schwankungen von Lebewesen Biorhythmus erstellt Biorhythmuskurven und Biorhythmustabellen nach Ihren persönlichen Daten

TIME 145

Glücksrad vom Fernsehen bekanntes Spiel! Vers.1.03d, deutsch

Minefield
ebenfalls bekanntes "Minen-Such-Spiel", hier in einer recht komplexen Variante ! Vers. 1.17, engl., nur OS2.0

Repair
ist ein schnellesDisketten/Festplatten Repair-Tool mit ausführlicher deutscher Anleitung

Verkehrstest
Dieses Programm soll die theoretischen Kenntnisse auffrischen Vers. 1.0c, deutsch

AdMan
deutscher Adress Manager, selbst konfigurierbar

TIME 146

STP
Soundtrackerplayer mit eigener grafischer Oberfläche !

MODULES
TOP-Modul z. Entspannen !

TIME 147

ABackup
Backup-Programm der Spitzenklasse für Harddisk-Backup undFileArchivierung,Vers.2.41, engl.

IntuiLHA
LHA-Oberfläche mit diversen Optionen Vers. 1.10, nur OS 2.0, deutsch

Linie2
Da noch ein kleines bitchen Platz war, wurde "Peter Demos", Linie2, aufkopiert

TIME 148

Termin-Planer
Mit dem Terminplaner ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen Vers. 1.1, deutsch, nur OS 2 0

MRM - pro
Eingeschränkte Version des Würfelspieles"Mensch-rat-mal" Vers. 1.0, deutsch

TIME 149

TriMory
ist eine Memory-Variante, bei der es im Unterschied zum Original darum geht, drei gleiche Motive aus eimem 60er-Feld zu entdecken

MUGiff
Komplexer Bildanzeiger mit vielen Features! Vers.1.12, OS1.3 - 3.0, deutsch

Ripper
Exotic-Ripper; erkennt 36 Musikformate ! Vers. 2.0, engl.

Recover
ist ein excellentes Programm, um gelöschte Files zurückzuholen Vers. 0.99, engl., nur OS 2.0

LEMonWB
kleines Lemmings-Spiel für den Screen Vers. 1.0, deutsch

TIME 150

PROTRACKER
Version 3.01 Incl. drei Module der Spitzenklasse und Backplay !

TIME 151

ObjektEditor
"The Ultimate Object Editor for DemosandSimulators".
Ein 3 D-Modell-Design-Programm!
Vers.1.02, engl., nur OS 2.0

ARQ
CLI-Util, ersetzt die System-Meldungen mit animierten Requestern ! Vers. 1.78, engl.

UnPack
Ein nützliches Tool für den Umgang mit LHA

Jukebox lha
Jukebox ist ein aufwendiges Programm zum Abspielen von CD´s über ein grafisches User-Interface

Es
arbeitet mit CD-ROM-Playern mit einem SCSI-Host-adapter

TIME 152

Look
Top-Anzeigeprogramm für Textfiles.pp in der Art von ZeigE ! Vers. 1.7, deutsch

MemTool
gibt Auskunft über Fast, Chip, größten Speicherblock und Gesamtspeicher.
Alle Systemvektoren werden ständig überwacht, und Änderungen in einem Requester angezeigt.
Es wird zusätzlich auf 18 bekannte Viren im Speicher geprüft.
Weiterhin: Mausbeschleuniger, Screenschoner,pp Vers. 6.2, deutsch

Mips
vom gleichen Autor stammt dieses Tool zur Berechnung der Rechnerleistung in Mips und Megaflops. Vers. 1.23, deutsch, nur ab 68020-Beschleunigerkarten !

SuperPrint
SuperPrint ist ein Druck-Hilfsprogramm, Vers. 2.0, deutsch, nur OS 2.0

VirusZ
neueste Version des Top-Virencheckers , Vers 3.04, engl.

TIME 153

SCHUTZ
Diesmal ließ das neue Update nicht lange auf sich warten ! Hier ist der neue VT in der Vers. 2.50, deutsch

DLD
auf dieser (und allen nachfolgenden) TIME ist die neueste Version des DECRUNCH-Befehles incl der benötigten Library, Vers. 1.6, deutsch

Virus_Checker
Neuestes Update des bekannten Anti-Viren-Programmes Vers. 6.22, engl.

Offener Brief an alle Software- und Buchautoren:

„Warum ich meine Programme bei der Media vermarkten lasse...? Nun, das hat gleich mehrere Gründe. Zunächst war da die negative Erfahrung mit einem anderen bekannten Software-Vertrieb. Ein einziges Mal hatte er ein Programm von mir in der Werbung. Gesehen habe ich das Produkt in keinem Kaufhaus, keinem Katalog, nirgendwo. Entsprechend enttäuschend waren die Abrechnungen. Und dann hat mir ein befreundeter Programmierer (Peter Händel) den Tip gegeben, meine Programme doch einmal zur Media zu schicken. Nun, die Skepsis war groß. Viel erwartet habe ich eigentlich nicht. Denn meist ist ja Warten angesagt. Nicht so bei der Media! Nach schon einer Woche hatte ich ein erstes nettes Telefongespräch. Als dann kurz darauf bei einem Besuch im Allgäu sogar noch das eine oder andere Projekt besprochen wurde (die warten dort nämlich nicht nur auf Ideen, die liefern sogar welche!), da war mir klar, daß ich einen professionellen Vertrieb für meine Programme gefunden hatte. Auch die Werbung für meine Programme: um Klassen besser! Nicht zuletzt die Verkaufszahlen zeigen, daß sich hier Leute für jedes einzelne Produkt engagieren. Daher ist es für mich keine Frage: die Media ist für mich ein fairer Partner!"

Martin Sickel
Autor der Programme Home Manager, Labyrinth, Language Master II

Was können wir da noch ergänzen? Daß wir auch Ihr Schreiben schnellstmöglich beantworten? Daß wir Ihnen gerne Informationen zusenden? (Stichwort: Autoren-Info). Daß wir alles tun werden, damit auch Ihr Programm oder Buch ein Hit wird, um Ihnen und uns Gewinn zu bringen? Denn wir verschweigen nicht, daß wir mit Ihrem Projekt Geld verdienen wollen! Aber: wir beteiligen Sie fair an diesen Erträgen, damit wir noch viele gemeinsame Projekte zusammen verwirklichen. Denn: Sie als Autor liefern die Software oder die Buchvorlage, wir unser Know-How was Marketing und Vertrieb angeht. Hierzu zählt mehr als viele Farbanzeigen. Dazu zählen v.a. viele Kontakte zu Software-Häusern, Kaufhaus-Ketten und Versandhäusern. Dazu zählen auch professionelle Cover und gedruckte Handbücher ...
Wir freuen uns auf Ihr Schreiben, Ihre Ideen, Ihre Programme. Übrigens auch für PC!

Media **GmbH**
- Produkt-Managment -
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2



Soundplayer Deluxe

Wohl jeder der einen Amiga besitzt, kennt und schätzt sie: Die unzähligen Musikstücke. Dabei überwiegen die Soundtracker-Module und deren Clones. Wer nun noch einen grafisch gut gemachten Player für diese Module hat, dem ist die Neugier seiner Freunde sicher.

Auf der TIME 146 befindet sich ein solcher Player: STP ist sein Name. Um auch Amiga-Neulingen den Spaß am Musikhören zu gönnen, hat die Firma A.P.S. electronic gleich 4 Soundtracker-Module mit auf die Disk gepackt.

Nach dem Start öffnet der STP einen Screen. Er benutzt dafür seine eigenen Farben (sonst wäre wahrscheinlich auch nichts mehr zu erkennen). Der Player beginnt nun sofort mit der Suche nach Dateien, die dem Soundtracker-Format ähneln könnten.

Dazu muß im Verzeichnis ENV: ein File mit dem Namen PlayerDir vorhanden sein, in dem ein korrekter Verzeichnispfad steht.

Wenn dieses nicht vorhanden ist, benutzt er seine Standardeinstellung ST-00:Modules. Natürlich können Sie jederzeit das Verzeichnis wechseln, wenn Sie mehrere Directorys mit Modulen besitzen. Nachdem ein Verzeichnis bestimmt wurde, sortiert er die Module auch noch und schon geht es los. Die alphabetische Sortierung können Sie ausschalten, dann wird im Zufallsprinzip gearbeitet. Mit einem weiteren Schalter können Sie festlegen, ob der Player mit dem Nachladen des nächsten Liedes warten soll, bis der aktuelle Titel beendet ist, oder ob er bereits vorher den Song laden und entpacken soll.

Der STP unterstützt nämlich auch Files, die mit dem PowerPacker, dem FileImploder oder XPK-Paket gepackt wurden! Natürlich sollte für das Nachladen während des Abspielens auch genügend Speicher vorhanden sein. Ansonsten begnügt sich der STP auch mit einem Standard-Amiga ab Kick 1.2.

Er läuft nach Angaben des Autors auch mit Turboboards, beim Test auf unserem A1200 funktionierte er auch einwandfrei.

Gute Oberfläche

Selbstverständlich bietet die Oberfläche des STP die Funktionen Vor- und Rückspulen, Repeat (spielt aktuellen Titel immer wieder) und Filter an/aus. Selbst an einen Schalter für das langsame Ausblenden eines Titels wurde gedacht. Sie können Titel auswählen, ohne daß er gleich nachgeladen wird.

Dazu betätigen Sie den Buttom Select und können mit den > und < Tasten die Namen der Titel ansehen. Außer der alphabetischen oder zufälligen Reihenfolge können Sie auch eine eigene festlegen - schade nur, daß man diese nicht abspeichern kann.

Analyzer inclusive

Das Highlight dürfte jedoch der Analyzer darstellen. Er zeigt den Pegel eines jeden der 4 Audiokanäle an - dabei kann man festlegen, ob die hohen oder die tiefen Töne besser sichtbar sind. Da bei eingeschaltenen Analyzer recht viel Rechenzeit im Vertical-Blank-Interrupt verbraucht wird, kann man ihn auch ausschalten.

Der Player läßt sowohl über das CLI/Shell mit vielen Optionen aufrufen, als auch über ein Icon auf der Workbench starten. Auch hier hat der Autor an die vielen Benutzer des Toolmanager gedacht und 2 Brushes mitgeliefert. Beim Start über die Workbench können mittels Tooltypes umfangreiche Voreinstellungen treffen, so daß Sie nicht jedesmal Ihre persönliche Konfiguration neu eingeben müssen. Insgesamt kann gesagt werden, daß der STP ein SoundPlayer ist, der in die Kategorie "Empfehlenswert" gehört. Sowohl die umfangreichen Möglichkeiten, als auch die einfache Bedienung sprechen für ihn. Für die Zukunft plant der Autor eine Version für höhere Bildschirmauflösungen, warten wir es ab

Jens Tillack

Elefanten!

Spielend Umweltschutz erfahren!

Sicherlich erinnern Sie sich noch an "Das Erbe", den "Calippo-Fresser" oder das "Sony-Game" - alles sehr gut gemachte PD-Spiele, die von Firmen (bzw. dem Umweltbundesamt bei "Das Erbe") in Auftrag gegeben wurden. Die Firma, die diese Spiele realisiert hat (Comad Computer Advertisement) existiert inzwischen nicht mehr, der Firmenchef Friedrich Petry hat sich inzwischen jedoch mit Ralph Stock (früher Macher von Electronic Arts) zusammengetan und die Firma "Promotion Software" gegründet.

Elefanten!

Von diesen ist jetzt das erste Projekt entstanden, es trägt den Namen "Elefanten!". Auch dieses Spiel wurde wieder von einer Firma finanziert, diesmal von Elefanten-Schuhe, einem Spezialhersteller für Kinder- und Jugendschuhe. Da das Spiel in Zusammenarbeit mit WWF geschaffen wurde, ist es natürlich stark am Umweltschutz orientiert: Sie sind Leiter eines Nationalparks und haben als solcher die Aufgabe, den Elefantenbestand zu hegen und zu pflegen. Dies ist natürlich (wer Friedrich Petry kennt, weiß von dessen Detailtreue) nicht so einfach, so müssen Sie auf Wilddiebe achten, die Sozial- und Infrastruktur des Landes verbessern und nebenbei auch Propaganda für Ihre Aktivitäten machen! Das größte Problem ist aber sicherlich der Tourismus: Einerseits stellt dieser Ihre Haupt-Einnahmequelle dar, andererseits werden natürlich die Elefanten enorm durch Touristenbusse gestört - hier gilt es also, einen vernünftigen Kompromiß zu finden!

Das Spiel wird auf einer bootfähigen Diskette ausgeliefert, durch die systemnahe Programmierung kann es aber (mit etwas Arbeit) auch auf Festplatten installiert werden, es läßt sich jedoch nur durch einen Reset beenden!

Nettes Spielprinzip - Sehr lehrreich!

Nach dem Start von Elefanten! erscheinen einige Bildschirme mit Infos über das Programm und dessen Macher, es wird sogar eine eigene Hotline geboten! Nun befinden Sie sich auf dem ersten Hauptbildschirm, hier können Sie eine Spielanleitung und Informationen über den WWF, Afrika und Elefanten (diese sollten Sie genau studieren, es werden später Fragen gestellt) betrachten und natürlich das Spiel starten: Daraufhin sollten Sie Ihr Startkapital von 50000 Dollar sinnvoll einteilen - es gilt, Land und Geräte zu kaufen, Brunnen und Ausrüstung zu erwerben und Pflanzen zu sähen. Im nächsten Bildschirm gilt es nun, oben angesprochenen Tourismus zu regeln, es können Touristenbusse eingesetzt werden. Die nächste Aktion gilt der Sozialstruktur, Sie müssen eine Entscheidung treffen, die natürlich wiederum Kosten nach sich zieht. Als nächstes finden Sie sich im Büro des WWF wieder, auch hier wer-



Überall begegnen einem Elefanten!

Umweltschutz wird groß geschrieben bei Elefanten!

AMIGA-SOFTWARE

SPIEL - SPANNUNG - UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.		Preis DM
0002	**RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**	5,-
0013	**THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**	5,-
0019	**PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel	5,-
0022	**BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher	5,-
0029	**PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits	5,-
0032	**SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !	5,-
0046	**LUCKY LOSER** Geldspielautomat , **komplett deutsch**	5,-
0051	**KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**	5,-
0052	**CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher	5,-
0053	**SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft	5,-
0057	**H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante	5,-
0059	**MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (Version des "Wurm"-Spieles)	5,-
0063	**SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels	5,-
0064	**DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel	5,-
0081	**DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik,Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**	5,-
0085	**MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**	5,-
0089	**WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**	5,-
0090	**SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert	5,-
0098	**DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**	5,-
0100	**DRIVE WARS** sehr gutes Shoot 'em up-Game	5,-
1104	**SBall,MegaBall,Mosaic,FamilySol Amiga-Tration** 5 super Spiele	5,-
1241	**Backgammon** tolle Amiga-Umsetzung	5,-
1242	**Emporos u. Großkapitalist** 2 Handelssimulationen	5,-
1243	**MAD-Factory u. Q-Ball 2 Geschicklichkeitssp.**	5,-
1244	**Quizmaster** mit 300 Fragen u. Antworten	5,-
1245	**Yahzee,Braincracker u. Amiga Borders**	5,-
1121	**Star-Trek-Spiel** bestehend aus 2 Disks!	10,-
1147	**NGTC - Star-Trek- Quiz** 2 Disks!	10,-
1159	**Tischtennis u. Geschicklichkeitsspiele**	5,-
1161	**Pokerautomat,Kniffel** und 4 weitere Spiele	5,-
1198	**Chess** - Schachprogramm	5,-
1205	**Das Erbe - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**	5,-
1207	**SubAttack - U-Boot-Simulation**	5,-
1209	**Disc** - Geldspielautomat	5,-
1214	**Billard-Simulation**	5,-

TOP HITS!

SCHULE - HOBBY - GRAFIK - MUSIK

0007	**AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch	5,-
0058	**BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**	5,-
0127	**KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**	5,-
1170	**Starlight** - Astronomieprogramm	5,-
1178	**AK Lotto-Verwaltung,Space Archiv** - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten	5,-
1194	**Dolmetsche**- Übersetzungsprogramm	5,-
0141	**AGATRON-GRAFIK-SHOW**	5,-
0142	**MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert	5,-
1165	**Amos-Paint** - ein sehr gutes Malprogramm	5,-
1185	**DaVinci** - Malprogramm,**Size-Checker-A.-Virus**	5,-
0133	**JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker ausgegeben	5,-
1137	**Text Plus** - Textverarbeitung, leicht bedienbar	5,-
1130	**FibuMaster** - Verwalten von Ein- u. Ausgaben	5,-
1168	**Star AM Plan** - elektron. Tabellenkalkulation	5,-
1174	**Labelstar** - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos	5,-
1224	**Kapitalist** - gutes Börsenanalyse-Programm	5,-
1228	**Druckertreiber für 58 Druckertypen**	5,-
1132	**MED** - komplexer Musik-Editor	5,-
1186	**Beat Stomper** - Computer-Schlagzeug	5,-
1230	**Power Player** - deutsches Musikprogramm	5,-

VERSCHIEDENE - ANWENDUNGEN

0008	**HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG in deutsch**	5,-
0031	**DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anl.**	5,-
0044	**FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten	5,-
0047	**GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**	5,-
0060	**DATAMADE** eine komfortable Adressen-verwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**	5,-
0067	**TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!	5,-
0070	**ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen, überwiegend animierten Icons verschied. Größe!	5,-
0071	**KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien per Paßwort, **deutsch**	5,-
0074	**DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu	5,-
0075	**AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**	5,-
0120	**LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**	5,-
0131	**VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** 2 Datenbanken	5,-
0146	**ZC-COMPILER** C-Compiler	5,-
0147	**UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler,M2-Maker	5,-
0148	**FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**	5,-
1239	**weitere Tools zum Betriebssystem V2.0**	5,-
1240	**Tools Multitasking-Editor,Tracksalve usw.**	5,-
1113	**Video-Label-Master**	5,-
1120	**Intromaker** - zum Erstellen eigener Intros	5,-
1156	**6 neue Anti-Virus-Programme**	5,-
1202	**Argus Copy** - Kopierprogramm	5,-
1233	**Platinenlayout-Programm**	5,-
1235	**C-Programmierkurs** komplett in deutsch 2 Disk	10,-
1236	**Anwender-Paket-Sammlung**	5,-

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE	*übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche*	27,- DM
PERSONAL WRITE	*deutsche Textverarbeitung mit WYSWYG-Darstellung, Serienbrief-Funktion u. Postscripttreiber*	59,- DM
DER EINSTIEG	*380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks + 2 Disks!*	49,- DM
IFF-MUSIK-PAKET	*über 800 Samples (Ins-trumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Inklusive Soundbearbeitungs-Programm! Insges. 10 Disks*	69,- DM
TRANS-DAT	*Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln!*	29,90 DM
TURBOPRINT PROFESSIONEL	*DAS AMIGA-DRUCKPROGRAMM*	139,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS	*(neueste Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software*	75,- DM
LANGUAGE MASTER	*Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar*	49,- DM
BRIEFKOPF	*Erstellen von eigenen Briefköpfen inkl. Serienbrieffunktion*	19,- DM
VIDEOPRO	*professionelle Videoverwaltung mit Druckoption*	29,- DM
MOVIE-MAKER	*erstellen Sie Ihre eigenen Animationen!*	29,- DM
DSORT-PRO	*prof. Diskettenverwaltung mit Druckfunktionen*	19,- DM

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien 69,- DM

preiswert und mehr...

ABC-SOFT
Lange Str.84
D- 4930 Detmold
TEL. 05231/97030
FAX 05231/970333

AMIGA-HARDWARE

3,5" LAUFWERK extern, stabiles Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar, für alle Amiga-Modelle	119,-DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 intern auf 1MB mit Uhr, abschaltbar durch Jumper	47,-DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 intern auf 1MB mit Akku, Uhr, abschb. mit Schalter	55,-DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach für 3 Kickstart-Versionen (3xROM)	59,-DM
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 2-fach für 2 Kickstart-Versionen inklusive ROM V1.3	89,-DM
1,8/2MB-ERWEITERUNG A500	179,-DM
1MB-RAM-KARTE für A500+	78,-DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB	238,-DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,-DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,-DM
MAXI MAUS AMIGA 300 dpi	49,-DM
MAUS-MATTE	7,-DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	99,-DM
3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	99,-DM

LEERDISKETTEN

	3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10 Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50 Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100 Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400 Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

AMIGA-CHECK testet Ihren Amiga und erstellt komplette Fehleranalyse 69,-

Unsere Versandkosten: NN 8,50 DM - bar,Scheck 6,- DM - Ausland 25,- DM. Alle Angaben gelten bis 5kg Gewich

den Sie wieder mit einer Entscheidung konfrontiert. Schließlich können Sie noch Wildhüter einstellen, die ihrerseits auf Wilddiebe achten, allerdings wollen auch diese ausgerüstet und bezahlt werden! Mit einer Frage über Elefanten wird die Runde beendet und Sie fangen mit einer neuen Runde an, hier werden die Ereignisse natürlich gewechselt!

Fazit

Elefanten! ist ein hervorragend aufgemachtes Spiel, das sowohl Kindern ab 8 Jahren als auch Jugendlichen jede Menge Spaß bietet und diese dabei noch über Umwelt im Allgemeinen und Elefanten im Besonderen aufklärt. Aber auch Erwachsene werden sicherlich vergnügliche Stunden vor dem Spiel verbringen, auch Sie können noch dazulernen... Promotion Software ist mit diesem Spiel wieder ein wahrer Hit gelungen - Das Konzept, über Werbung ein Spiel zu finanzieren, das frei weitergegeben werden darf, ist nach wie vor eine hervorragende Idee und wir hoffen, daß sich noch viele Werbepartner für die Zukunft finden, momentan kann ich Ihnen Elefanten! nur wärmstens empfehlen...



Auf den Zivilisations-Komfort braucht natürlich nicht verzichtet werden

Das Spiel ist für DM 5.- in Fachgeschäften von Elefanten-Schuhe erhältlich, außerdem dürfte es in Kürze auf den gängigsten PD-Serien zu finden sein... Für DM 9.- (incl. Porto und Verpackung) können Sie die Diskette aber auch direkt von Elefanten-Schuhe beziehen, bitte nur Überweisung an:

Elefanten Schuh GmbH
Postfach 2169
4190 Kleve
Konto-Nr. 2070-502
Postgiro Köln - BLZ 370 100 50

Sollten Sie Interesse an einer Werbeproduktion haben, so erreichen Sie Friedrich Petry unter Promotion Software GmbH, Ferdinand-Lassalle-Str. 57, 7410 Reutlingen, Tel. 07121/958919, Fax 07121/958933.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Elefanten!

Frank Gärtner

IMPRESSUM

Herausgeber und Verleger
Harald Mayer

Verantwortlich für den redaktionellen Teil
Harald Mayer

Chefredakteur
Olaf Winkler

Redaktion
Jens Tillack
Peter W. H. Arnold
Thomas Bätzler

Redaktionelle Mitarbeit
Uwe Winkelkötter
Frank Gärtner
Kai Philippsen
Harald Weiß
Michael Ufer
Stefan Wagner
Thomas Möller
Markus Adamski
Hartwig Tauber
Thomas Theuerkorn

Layout und Satz
Ingrid Pfleghar, Markus Zoll, Helmut Walter

Fotosatz/Gesamtherstellung
media Verlagsgesellschaft mbH
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
Telefon 08387/8052
Telefax 08387/8355

Druck
Eugen Russ
Vorarlberger Zeitungsverlag und Druckerei Gesmbh,
Kirchstraße 35, A-6900 Bregenz

Anzeigen
Frank Neumann
Telefon 08387/8250

Sonderdrucke
Alle Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich

Erscheinungsweise
Amiga Special erscheint mit Ausnahme der Doppelausgabe 7/8 monatlich. Vertrieb über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäften. Einzelpreis DM 5,80, Sonderheft 7,80

Der absolute Wahnsinn !

	Controller		40 MB	105 MB	170 MB
AT-BUS	**A-TEAM** A500/1000/2000	179.-	479.-	649.-	849.-
AT-BUS	**bsc 508** ext. Geh., RAM-Opt.	279.-	579.-	749.-	949.-
AT-BUS	**bsc 2008** Filecard, RAM-Opt.	179.-	479.-	649.-	849.-
SCSI	**Oktagon 508** ext. Geh, RAM-Opt.	345.-	799.-	999.-	1149.-
SCSI	**Oktagon 2008** Filecard, RAM-Opt.	295.-	749.-	949.-	1099.-
	Mastercard SCSI + AT-BUS, AT-HD	279.-	579.-	749.-	949.-

A-TEAM

AT-BUS Kontroller für A 500/1000/2000 - Test Kickstart 11/92 - sehr gut!

nur 179.-

ATB 2008

Filecard für den Amiga 2000 mit RAM-Option bis 8MB bestückbar

nur 179.-

Amiga 600/1200

Amiga 600, 1 MB	599.-
Amiga 600, 2 MB	699.-
Amiga 1200, 2 MB	899.-

85 MB 549.-

Seagate Festplatte 2.5" incl. Kabel und Software

120 MB Connor 2.5" 899.-

Kabel 2.5" -> 2.5"	20.-
Kabel 2.5" -> 3.5"	49.-
Mitsubishi EUM 1491A 15-38kHz für A 1200/4000	1199.-
VGA-Adapter A1200 zum Anschluß eines SVGA-Monitors	39.-
GVP A1230-40MHz 68030 Turboboard A1200 1/32 MB	949.-
FPU 68882/40MHz	399.-
4MB Erw. für A1230	399.-

TruePaint

NEU! 24 Bit Malprogr. für AMIGA 1200/4000 sofort lieferbar !

199.-

17" Sampo

1280x1024,n.i **1499.-**

20" Sampo Multi., n.i.	2299.-
14 " SVGA Hyundai	529.-

Retina

24 Bit Grafikk. 16.7 Mio Farben incl. Workbench + VD Paint

1 MB	595.-
2 MB	645.-
4 MB	775.-

VLAB 499.-

Digitizer, A 2/3/4000, neue Softw.

VLAB 500/600/1200 549.-

Zubehör

3.5" Laufwerk extern abschaltbar, Metallgehäuse	125.-
3.5" A 2000	99.-
3.5" A 500	119.-
Midi- Interface 2x out, 2x thru, Port durchgeschl.	79.-
Kick-Um-Platine	29.-
Kick-Um-Platine A600	49.-
ROM 1.3	55.-
ROM 2.0	99.-
Blizzard Turb. Mem Board 14 MHz, 0-8MB, Shadow-Ram Opt.	255.-
68020 Turbo Board	ab 499.-
68030 Turbo Board	ab 749.-

Speicher

512 kB A500, Uhr	55.-
1MB A500plus	85.-
2/8 MB A500, extern	289.-
2/8 MB A2000 original MemoryMaster !	229.-
je 2MB	150.-

1 MB A600 mit Uhr **119.-**

2/8 MB A1200 32 BIT intern **299.-**

Decoder

Channel Videodat	288.-

NEU! Erotik pur

Teresa Orlowski

über Astra empfangbar

Videocrytdecoder	398.-
Karte für 1Jahr	398.-

Besuchen Sie uns auf der **HOBBY-TRONIC** 12-16.05.93 in Dortmund



Computer + Satelliten TV

LSD U.Spranke
Ladenlokal:
Hörder
Semerteichstr. 185
4600 Dortmund 30

Alle Preise in DM, zzgl. Porto und Verp.
Händleranfragen erwünscht

Tel. Bestellungsannahme Mo-Fr. 11.00 - 18.30
Tel. 0231 - 43 78 73 Fax 0231 - 43 24 86

Besuchen Sie uns in unserem Ladenlokal oder fordern Sie unseren kostenl. Gesamtkatalog an !

DTP

Desktop-Publishing mit dem Amiga Teil 3

Von Harald Weiß

Nachdem wir uns in den ersten beiden Teilen des DTP-Kurses mit der erforderlichen Hard- und Software sowie den Gestaltungsregeln auseinandergesetzt haben, widmen wir uns im vorliegenden Teil der Praxis. Sie erfahren, wie Sie ohne großen Aufwand schnell ansprechende Dokumente mit dem Desktop-Publishing-Programm PAGE STREAM erstellen können. Durch Ausnutzung der vollen Leistungsfähigkeit dieses DTP-Allrounders können Sie besser und effektiver gestalten. Die Publikationen werden von Ihnen selbst gesetzt. Zeitaufwendige und kostenintensive Wege zu traditionellen Setzern sind nicht mehr notwendig.

Zur optimalen Ausnutzung von PAGE STREAM reicht nicht nur die Kenntnis aller Grundprinzipien und -funktionen. Sie sollten auch verstehen, wie Sie diese Funktionen zielgerichtet einsetzen, um anspruchsvolle Gestaltungsaufgaben zu realisieren. Als Leser dieser Zeilen sind Sie mit ziemlicher Sicherheit bereits im Besitz der Page-Stream-Software und haben sich schon vor der Anschaffung Gedanken über mögliche Einsatzgebiete gemacht. Es gibt kaum etwas, was sich mit diesem DTP-Programm nicht realisieren läßt. Vom Briefkopf bis zum Buch ist alles möglich. Einschränkend muß jedoch erwähnt werden, daß PAGE STREAM seitenorientiert arbeitet. Deshalb ist die Erstellung umfangreiche Druckwerke sowie der Entwurf von Doppelseiten relativ schwierig und wird nur mit einiger Erfahrung zu guten Ergebnissen führen.



Im folgenden Abschnitt werden verschiedene Anwendungsgebiete näher vorgestellt. Neben professionellen Aufgaben eignet sich das DTP-Programm auch für kleinere Drucksachen, wie Briefpapier, Lebensläufe, Etiketten, Aufkleber und Einladungskarten für die Geburtstagsparty. Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Apropos: dieser Praxisteil gilt sowohl für die englische, wie auch die deutsche Programm-Version. Bei Menüfunktionen wird zuerst die englische Bezeichnung und im Anschluß die Übersetzung angegeben.

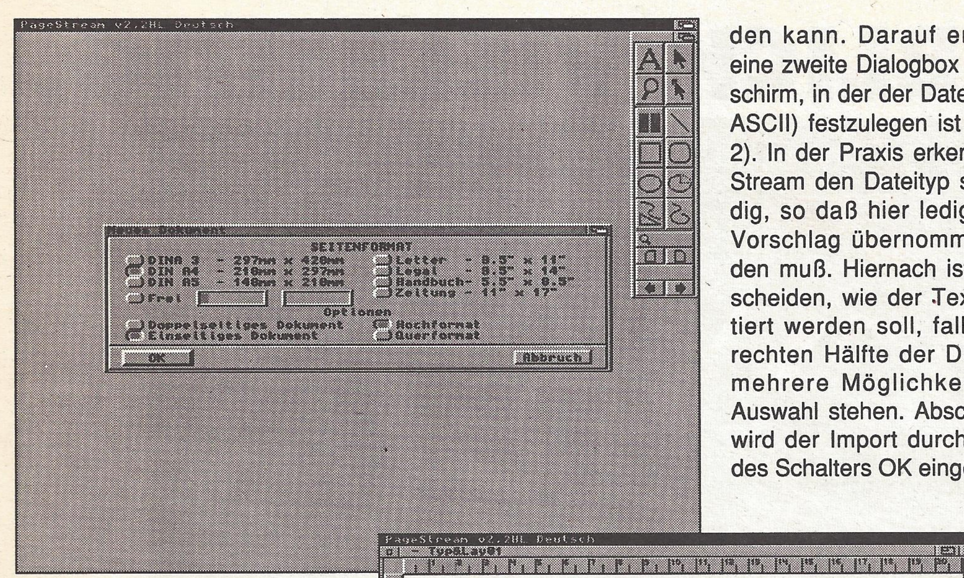
1. Der Lebenslauf

Sie wollen sich bei einer großen Firma bewerben und darauf hinweisen, daß alles was mit Computern zu tun hat für Sie von großem Interesse ist. Zeigen Sie Ihrem potentiellen neuen Arbeitgeber, daß Sie sich nicht nur für Computer interessieren, sondern auch damit umgehen können. Was liegt also näher, als einen Lebenslauf mit dem Computer zu entwerfen! Page Stream bietet Ihnen zahlreiche gestalterische Möglichkeiten, um diesem Lebenslauf ein professionelles Aussehen zu verleihen. Dadurch können Sie sicher einen guten ersten Eindruck bei der Firma hinterlassen. Und was ist wichtiger, als der erste Eindruck?

An dieser Stelle geht es nicht darum, einen inhaltlich perfekten Lebenslauf zu erstellen, sondern in erster Linie um die Optik. Erfassen Sie also zunächst Ihre persönlichen Daten (Name, Geburtsdatum, Angaben zu Schulbesuchen, Abschlüsse, Berufsziel usw.) in einer Textverarbeitung und sichern Sie den Text im ASCII-Format..

1.1 Ein neues Dokument

Legen Sie dann mit dem Befehl "New - Neues Dokument" (File-Menü) ein leeres Page Stream-Dokument im DIN-A4-Format an (s. Abb. 1). Das Programm zeigt in einer Dialogbox elf verschiedene, vordefinierte Seitengrößen an . Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, selbst eine Seitengröße durch explizite Eingabe der gewünschten Werte, zu bestimmen. Das minimale und maximale Seitenformat liegt zwischen 1x1 cm bis 42x42 cm. Für die Auswahl einer Standardgröße genügt



es, einmal mit der linken Maustaste auf das Quadrat zu klicken, daß sich vor dem gewünschten Format befindet. Die Maßeinheiten können über den Befehl "Measuring System -Maßsystem" (Menü Global/-Extras) festgelegt und als Voreinstellung gespeichert werden. Der Schalter "Single-/Double-Sided-Document - ein-/mehrseitiges Dokument"dient dazu, einseitige oder doppelseitige Dokumente anzulegen. Dabei können sich auch einseitige Druckwerke durchaus über mehrere Seiten erstrecken. Sie besitzen allerdings nur eine Grundseite. Wenn ein mehrseitiges Dokument angelegt werden soll, dessen Layout auf den geraden und den ungeraden Seiten gleich sein soll, muß der Schalter "double-sided" aktiviert werden. Durch Wahl dieser Option ist sichergestellt, daß die rechte ein exaktes Spiegelbild der linken Seite ist. Auswirkungen hat dies bei der Anwendung des Befehls "Create columns" (Spalten anlegen) im Menü "Layout" sowie bei den Grundseiten. Wird beispielsweise ein doppelseitiges Dokument im typischen Buchformat mit unterschiedlichen breitem Innen- und Außenrand angelegt, brauchen diese Werte nur für die rechte Seite definiert werden. Das genaue Spiegelbild wird vom Programm berechnet. Rechte Seiten haben dabei immer ungerade Seitennummern und eine rechte Grundseite. Linke Seiten dementsprechend gerade Seitenzahlen mit linker Grundseite. Über den Button "Page Orientation - Ausrichtung" wird die Ausgaberichtung definiert. Normalerweise werden Seiten im Hochformat ausgegeben. Es besteht aber auch die Möglichkeit die Seite quer auszurichten .

1.2 Text importieren

Bei Selektion des Befehls "Import Text" öffnet sich eine Dialogbox, in der die zu importierende Datei ausgewählt werden kann. Darauf erscheint eine zweite Dialogbox am Bildschirm, in der der Dateityp (z.B ASCII) festzulegen ist (s. Abb. 2). In der Praxis erkennt Page Stream den Dateityp selbständig, so daß hier lediglich der Vorschlag übernommen werden muß. Hiernach ist zu entscheiden, wie der Text importiert werden soll, falls in der rechten Hälfte der Dialogbox mehrere Möglichkeiten zur Auswahl stehen. Abschließend wird der Import durch Anwahl des Schalters OK eingeleitet.

Die Überschrift "Lebenslauf" und die Adresse kann man besser über Textobjekte anlegen und bearbeiten. Wie man Textobjekte anlegt, wird im Workshop "Page Stream" in der AMIGA SPECIAL Ausgabe 10/92 detailliert beschrieben. Deshalb verzichte ich an dieser Stelle auf weitere Ausführungen.

1.3 Tabulatoren

Der importierte Text muß nun genau ausgerichtet werden. Verwenden Sie hierfür nie die Leertaste, da dies eine ungenaue Ausrichtung zur Folge hätte. Page Stream verfügt über Tabulatoren, mit denen sich dieses Problem eleganter lösen läßt. Schalten Sie im "View"-Menü den Punkt "Show Tabs -Tabulatorstops anzeigen" ein. Das Tabulator-Lineal verdeckt die erste Zeile einer Textspalte und sollte daher nur aktiviert werden, wenn Tabstops tatsächlich gesetzt oder entfernt werden sollen. Bereits vorhandene Tabulatoren werden am oberen Rand der Textspalte anzeigen. Die Tab-Positionen werden durch kleine Punkte innerhalb eines schmalen Bandes repräsentiert. Durch den erneuten Aufruf des Befehls kann die Darstellung wieder ausgeschaltet werden. Neue Tabulatorpunkte werden wie folgt gesetzt:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger ins Tabulator-Lineal

2. Klicken Sie mit der linken Maustaste an die Stelle, an der ein Tab-Stop gesetzt werden soll.

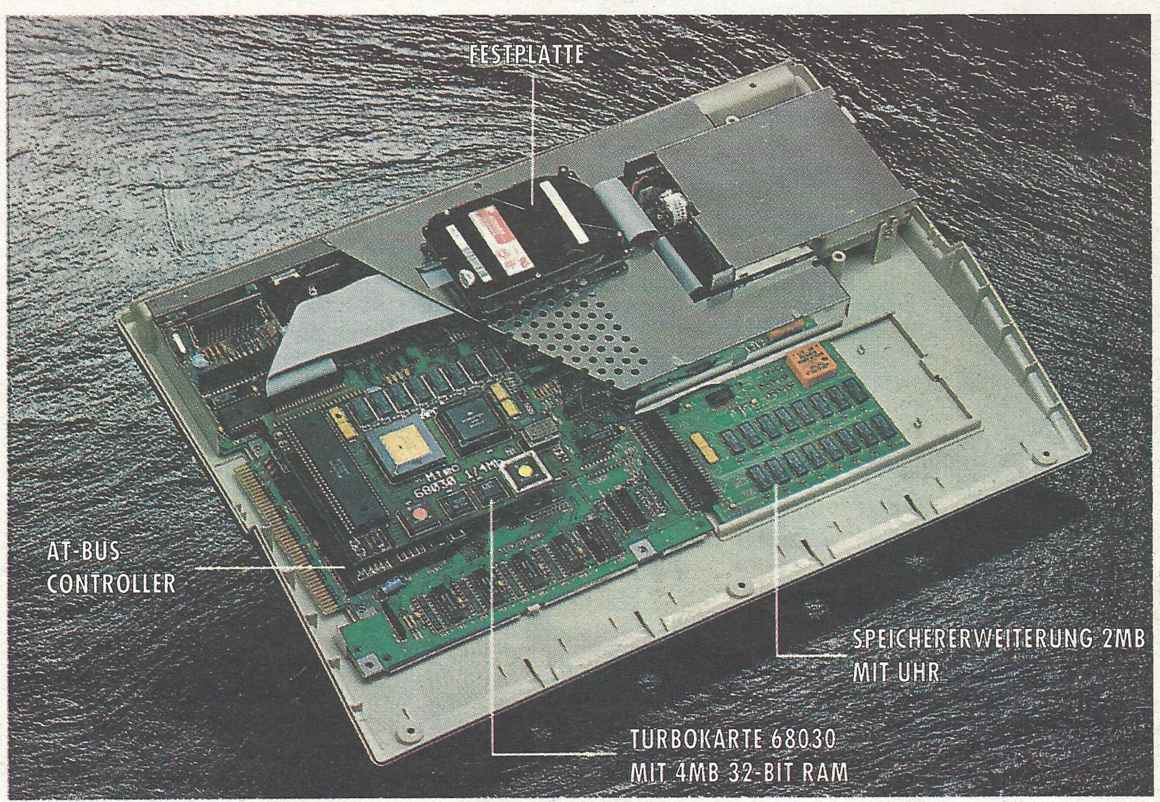
3. Ein neuer Punkt erscheint im Tabulator-Lineal

Verwenden Sie zur Ausrichtung des Textes die Tabulatortaste ihrer Amiga-Tastatur.

1.4 Schriftart

Die gewünschte Schriftart und Größe wird über den Menüpunkt "Fonts/Points" (Style-/Stil- Menü) bestimmt (s. Abb. 3) . Page Stream arbeitet mit eigenen Zeichensätzen, die als Vektorfonts konzipiert und somit für die hervoragende Druckqualtät verantwortlich sind. Diese Fonts können durch einen einfachen Mausklick in der Auswahlbox selektiert werden. Die Größe der Buchstaben wird durch Anklicken einer vorgegebenen Punktgröße in der rechten Hälfte der Dialogbox oder durch die explizite Angabe eines Wertes im oberen Textfeld bestimmt. Dieses Textfeld bietet noch eine Besonderheit: es können sowohl horizontale, wie auch

DAMIT WIRD DER AMIGA UNGLAUBLICH VIELSEITIG.



MIT DEM NEUEN PRODUKTPROGRAMM VON UDO NEUROTH HARDWARE DESIGN.

Endlich ist es da: das Programm von aufeinander abgestimmten und hochqualitativen Komponenten für Ihren Amiga.
Speichererweiterungen, Turbokarten und Festplatten-Controller, die höchsten Ansprüchen gerecht werden und 100% kompatibel sind. All das läßt sich intern, lötfrei und vor allen Dingen ganz einfach einbauen. Denn all unsere Produkte sind mit einem deutschen Handbuch bzw. einer Einbauanleitung ausgestattet, um Ihnen die Anwendung so einfach wie möglich zu machen.
Alle Komponenten werden in Deutschland hergestellt, bestehen ausschließlich aus den besten Bauteilen und werden von uns einzeln auf Herz und Nieren geprüft.
Beide Turbokarten-Ausführungen (68020 und 68030) bieten beste Performance, Platz für einen Co-Prozessor bis 40 Mhz, ein oder vier MB 32Bit FastRAM und überraschend kleine Maße durch modernste SMD-Technik.
Selbstverständlich sind alle Turbokarten mit einem konfektionierten Schalter abschaltbar.
Unser Speichererweiterungs-Programm für Amiga 500, A500 plus, A600 und A2000 erweitert den Arbeitsspeicher um bis zu 8 MB. Alle Speichererweiterungen sind mit Uhr lieferbar und mit Hilfe eines Jumpers oder eines konfektionierten Schalters abschaltbar.
Der Festplattenkontroller ist von uns für den Einsatz im A500 und A500 plus entwickelt worden und ist aufrüstbar bis zu 8 MB RAM. Auch hier haben wir durch konsequente Nutzung von SMD-Technik und Verwendung von modernen 2,5" Festplatten ein überraschend kleines Produkt entwickelt, das sich durch einfachen internen Einbau und höchste Qualität auszeichnet.

Kickstart über die 68020 Karte von UNHD:
... Leistung zum Spartarif!

KICK START TEST — WERTUNG 1- — AUSGABE 1/93

Der Festplattenkontroller ist mit Kickstart 1.2, 1.3, und 2.0 verwendbar und zur Zeit mit Festplatten von 40 bis 200 MB lieferbar. In Zukunft werden auch Platten mit höherer Kapazität erhältlich sein.
Und all das zu fantastischen Preisen, z.B.:

40 MB Festplatte mit Controller 599,—
Turbokarte 68020
mit 1MB RAM 499,—

Erhältlich im guten Fachhandel, bei allen SOFT & SOUND Filialen und natürlich direkt bei Udo Neuroth Hardware Design
Essener Straße 4, 4250 Bottrop

Udo Neuroth Hardware Design



Essener Straße 4 • 4250 Bottrop • Tel: 0 20 41/20 42 4 • Fax: 0 20 41/25 7 36

vertikale Punktgrößen, durch Komma voneinander getrennt, eingegeben werden. Die Angabe von "12,18" beispielsweise weist das Programm an, die horizontale Darstellung des Buchstabens in 12 Punktgröße und die vertikale in 18 Punkten zu berechnen. Damit lassen sich interessante Effekte wie Stauchungen, respektive Streckungen von Textpassagen realisieren. Durch Kombination von SHIFT-Taste/Mausknopf oder CONTROL-Taste/Mausknopf kann die Punktgröße ebenfalls verändert werden. Wird die SHIFT-Taste bei der Auswahl der Punktgröße gedrückt, steht die Ziffer für die Höhe, in Verbindung mit der CONTROL-Taste für die Breite des Fonts. Das voreingestellte Maßsystem für Fontgrößen ist Points. Wenn andere Maßeinheiten eingesetzt werden sollen, muß neben dem numerischen Wert noch eine explizite Eingabe (z.B cm) erfolgen. Das Programm konvertiert den Wert automatisch. Mit dem Button "ADD - Hinzufügen" können zusätzliche Fontdisketten dem System hinzugefügt werden.

1.5 Schriftschnitte

Die Schlüsselangaben wie Name, Schulausbildung usw. sollen sich vom eigentlichen Text deutlich abheben. Erreicht wird dieser verstärkte Kontrast durch Fett- und Kursivdruck . Die Verwendung kursiver Schrift sorgt für mehr Schwung.

Markieren Sie die Textpassagen und selektieren anschließend die Punkte ITALICIZE - KURSIV und BOLD - FETT (Style-/Stil-Menü). Dies kann ganz einfach in einem Arbeitsgang erfolgen, indem die Menüpunkte nacheinander mit der rechten Maustaste angeklickt werden. Page Stream zeigt durch einen Haken vor dem jeweiligen Menüpunkt an, daß das Textattribut aktiviert wurde. Insgesamt stehen dem Anwender zwölf unterschiedlichen Schriftschnitte zur Verfügung.

1.6 Zeilenabstand vergrößern

Das gesamte Schriftbild wirkt noch ein wenig gedrückt. Durch Wahl eines größeren Zeilenabstands kann die Optik entscheidend verbessert werden. Der Befehl "Line/Char Spacing" (Format-Menü) wird zum Einstellen des Leerraumes zwischen Zeilen und/oder Zeichen verwendet. Außerdem kann festgelegt werden, ob mit einem festen oder automatischen Zeilendurchschuß gearbeitet werden soll. Beim automatischen Zeilendurchschuß wird der Durchschuß vom Programm in Abhängigkeit der Zeichenhöhe selbständig berechnet. Für die Festlegung des Zeichen- und/oder Zeilenabstandes bietet Page Stream drei unterschiedliche Methoden an:

1. die gewünschten Werte werden einfach in die Textfelder eingetragen.

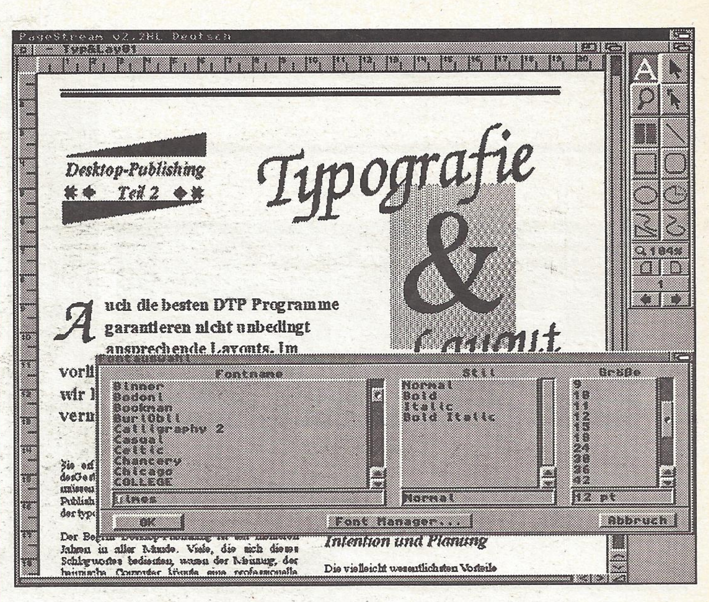
2. Die Manipulation erfolgt über die Pfeil-Schalter.

3. Durch ziehen der Worte LINE SPACING/CHAR SPACING. mithilfe der Maus in die vier möglichen Richtungen.

In allen Fällen werden die Auswirkungen der Änderungen direkt in der Dialogbox angezeigt. Sie können sich so schnell einen Überblick verschaffen, ohne die Dialogbox verlassen zu müssen.

1.7 Linienstärke

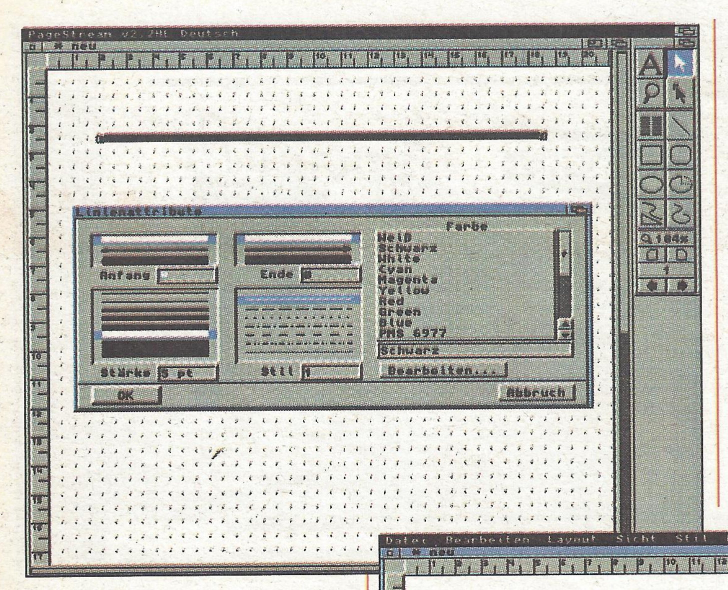
Es fehlen nun nur noch die zwei waagerechten Linien, die mit dem Linienwerkzeug der



Toolbox (am rechten Bildschirmrand) gezeichnet werden. Die Linienstärke wird mit dem Befehl "Line Style - Linien Stil" (Object-Menü) eingestellt. Bei Anwahl des Befehls öffnet sich eine Dialogbox, in der verschiedene Linienattribute selektiert werden können (s. Abb. 4). Das Programm bietet eine Vielzahl verschiedener Linientypen an. Alle möglichen Attribute werden über diese Dialogbox eingestellt. Page Stream stellt sieben vordefinierte Stile, acht verschiedene Linienstärken und jeweils drei verschiedene Anfangs- und Endformen bereit. Die aktuellen Einstellungen werden durch einen Haken und eine Zahl im Feld STYLE angezeigt. Der Stil 0 steht für transparente Linien und ist nicht auf dem Monitor sichtbar und wird auch nicht ausgedruckt. Die Linienstile 1-7 sind vorgegeben Alternativ zu den definierten Linien, bleibt es dem Anwender vorbehalten einen eigenen Linientyp (Nr. 8) zu entwerfen (Schalter EDIT). Dieses Linienmuster wird allerdings nur zusammen mit dem Dokument gespeichert. Das Anwählen einer Linienstärke erfolgt über die Maus. Die zugehörige Stärke wird im darüberliegenden Textfeld angezeigt. Die Maßeinheit für die Stärke ist der Punkt. Es kann aber auch jede andere Maßeinheit eingetragen werden. Dabei ist auf die Angabe der korrekten Abkürzung (z.B. mm für Millimeter) zu achten. Das Ende der Linien kann eckig oder rund sein, oder eine Pfeilspitze haben. Die Form wird über die Maus oder durch direkte Editierung des Feldes BEGIN bestimmt. Die Farbe der Linie wird über die Auswahlbox auf der rechten Seite der Dialogbox definiert und nach der Selektion in das Feld COLOR eingetragen. Die Änderung der Linienfarbe hat keinen Einfluß auf die Füllmusterfarbe des aktivierten Objektes.

2. Briefbogen

Auch in der heutigen Zeit, in der die Kommunikation der Menschen häufig durch den Einsatz elektronischer Medien gemeistert wird, ist der Brief immer noch ein wichtiges Verständigungsmittel. Besonders der Briefbogen ist ein signifikanter und wirksamer Träger des Erscheinungsbildes eines Unternehmens, aber auch einer Privatperson.



Gut gestaltetes Briefpapier reflektiert in besonderem Maße Individualität und Persönlichkeit. Es kann Markenzeichen, Aushängeschild oder einfach Selbstdarstellung sein, Auskunft über die soziale Stellung, das Alter sowie die Tradition einer Firma geben. Besonders leicht ist die Gestaltung von Briefpapier mit Page Stream. Neben dem bereits gelernten Textfunktionen, kommt nur noch der Grafikimport und das Skalieren von Objekten (Größenveränderung) als neuer Stoff hinzu. Den Text sollten Sie zweckmäßigerweise in Textobjekten anlegen .

2.1 Importieren von Grafik

Der Befehl IMPORT/IMPORT GRAFICS dient zum Einfügen von Grafiken, die mit Fremdprogrammen erstellt wurden. Page Stream unterstützt Rastergrafiken (IFF-oder Bitmap), encapsulated Postscript-Dateien (EPFS) oder Vektorgrafiken (Aegis Draw 2000 und Professional Draw). Hinweis: EPFS-Dateien können nicht auf dem Bildschirm dargestellt werden. Der Ausdruck über einen PostScript-Drucker ist aber ohne weiteres möglich. Beim Import einer Grafik haben Sie die Möglichkeit zu bestimmen, ob das Bild in ein Grafikfenster geladen oder direkt in das Dokument eingefügt werden soll. Entscheiden Sie sich für letztgenannter Methode, nimmt der Mauscursor die Form eines Grafikrahmens an. Durch Plazierung des Cursors und anschließendem Druck auf die linke Maustaste wird die Grafik an der gewünschten Stelle in das Dokument eingefügt. Das Öffnen eines eigenständigen Fensters für die Grafik bietet einige Vorzüge, die an dieser Stelle besprochen werden sollen. Zunächst einmal kann dieses Fenster unbegrenzt lange geöffnet bleiben. Es kann wie ein ganz normales Fenster behandelt werden, d.h. daß es ohne weiteres verkleinert vergrößert oder ganz in den Hintergrund gelegt werden kann, um es dann zu gegebenem Anlaß wieder nach vorne zu holen. Wird der Mauszeiger über das aktive Grafikfenster bewegt, ändert sich das Aussehen des Cursors. Er nimmt die Form eines Haarkreuzes an. Dadurch wird das exakte Ausschneiden eines bestimmten Bereichs der Grafik erheblich vereinfacht. Setzen Sie den Cursor in die linke obere Ecke des Bildes und klicken Sie einmal mit der linken Maustaste. Bewegen Sie die Maus nach rechts unten. Es erscheint ein Rahmen, der genau den selektierten Bereich definiert. Ein nochmaliges Drücken der linken Maustaste übernimmt den Grafikausschnitt in einen Zwischenspeicher, der jederzeit über den Befehl COPY - KOPIEREN (Menü EDIT) in das Dokument eingefügt werden kann.

Soll Bitmapgrafik (z.B. aus DPaint) importiert werden, bietet es sich an, das Bild als Objekt zu übernehmen. Möchten Sie jedoch nur einen Teilbereich des Bildes verwenden, ist es besser mit dem Grafikfenster zu arbeiten. Das Importieren von Rastergrafik ist in den meisten Fällen sehr zeitintensiv, da das Programm die Bilddaten erst in das Page Stream Format umrechnen muß. Haben Sie deshalb etwas Geduld!

2.2 Größe von Objekten ändern

EDIT COORDINATES - KORDINATEN zählt mit ziemlicher Sicherheit zu den wichtigsten Page Stream-Befehlen, denn Desktop-Publishing ist Präzisionsarbeit. Häufig müssen Objekte an bestimmte Positionen gebracht oder Dimensionen eines Objektes exakt bestimmt werden. In der Praxis mit Page Stream wird zuerst die grobe Position und Größe mit der Maus skizziert und anschließend die Arbeit durch Eingabe der Koordinaten präzisiert. In Abhängigkeit von der Art des Objektes, das gerade aktiv ist, wird eine von vier verschiedenen Dialogboxen geöffnet::

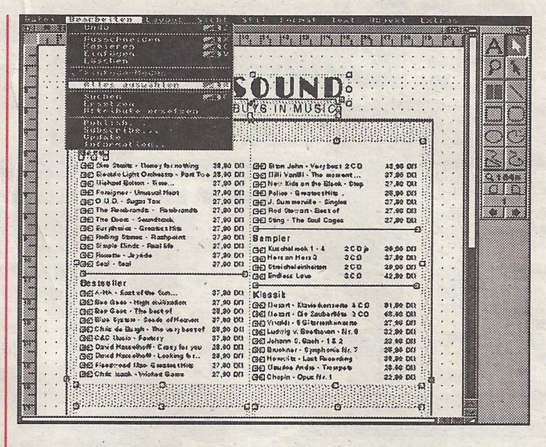
1. Koordinaten für Linien.

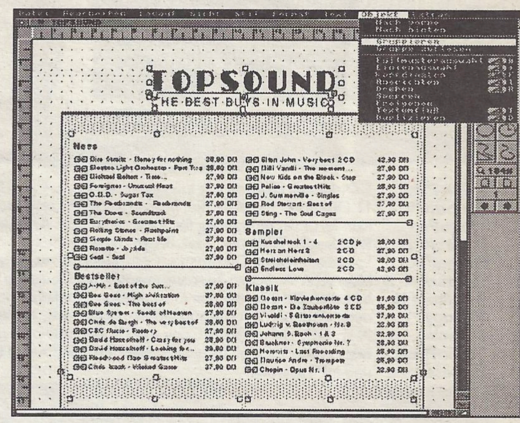
2. Koordinaten für Rechtecke und abgerundete Rechtecke.

3. Koordinaten für Kreise, Ellipsen und Bögen.

4. Koordinaten für Rastergrafiken.

Die erste Dialogbox steht für das Toolbox-Icon LINIE. Es kann die linke und rechte, sowie obere und untere Kante eingestellt werden. Die Felder %WIDTH und %HEIGHT regeln den Vergrößerungsfaktor in Prozent, während die Felder WIDTH - BREITE und HEIGHT - HÖHE numerische Angaben erwarten. Die Breite und Höhe bezieht sich bei Linien auf die Größe des Objektes. Die Linienstärke wird hiervon nicht berührt und ist nur über den Menüpunkt "Line Style - Linienstil" (Object-Menü) zu verändern. Bezier-Kurven, wie sie z.B. beim Entwurf von Grafiken objektorientierter Programme enstehen, verwenden ebenfalls diese Koordinaten-





Dialogbox. Diese Kurven können horizontal, vertikal, oder proportional verkleinert oder vergrößert werden. Das generelle Aussehen der Bezier-Kurve ist jedoch nur über den Umform-Modus beeinflußbar! Die zweite Dialogbox bietet darüberhinaus noch zwei zusätzliche Felder an, die die x-und y-Eckenradien regeln. Sind beide Werte 0, handelt es sich um ein normales und bei Werten von 0.25 Zoll um ein abgerundetes Rechteck. Die dritte Dialogbox korrespondiert mit Kreisen, Ellipsen und Bögen. Bei runden Objekten werden die Werte für Radien, die Mitte sowie die Anfangs- und Endwerte für Bogenausschnitte bestimmt. Kreise und Ellipsen werden in Grad (0 bis 360) gemessen und können durch Verändern dieser Werte in Kreibögen bzw. Ellipsenbögen umgeformt werden. (Vektorgrafiken können ebenfalls über diese Dialogbox verändert werden. Zuvor müssen sie aber in ihre Komponenten zerlegt werden). Dabei beziehen sich die Werte auf einen Standardwinkelmesser und liegen auf folgenden Positionen:

- 0 Grad liegt bei 3 Uhr
- 90 Grad liegt bei 12 Uhr
- 180 Grad liegt bei 9 Uhr
- 270 Grad liegt bei 6 Uhr

Die vierte Dialogbox unterstützt Rastergrafiken. Die Festlegung der Randdefinitionen erfolgt genau wie bei den anderen drei Boxen. Über die zwei zusätzlichen Textfelder werden Rasterwinkel und Rasterdichte der Grafik festgelegt. Halbtonbilder (z.B. Fotos) setzen sich aus Punkten zusammen, die zwar verschieden groß sind, aber immer im gleichen Abstand zueinander stehen. Die Rasterdichte ist die Maßeinheit, die die Anzahl der Punktlinien auf einem Zoll (Lines per inch = LPI) definiert. Grafiken werden beim Import in das DTP-Programm mit 60 LPI importiert, was für Zeitungen, Broschüre usw. ausreichend ist. Für professionelle Drucksachen kann dieser Wert modifiziert werden. Die Punkte von Halbtonbildern können um verschiedene Winkel gedreht werden. Der Standardwert für den Import von Schwarz-/Weiss-Grafiken beträgt 45 Grad.

3. Die Glückwunschkarte

Steht bei Ihnen auch der Geburtstag eines Freundes vor der Tür? Dann überraschen Sie ihn doch mit einer selbstgestalteten Glückwunschkarte, anstatt immer auf die vorgefertigten Karten "von der Stange" zurückzugreifen. Mit ein paar Ideen entsteht so ein individuelles unverwechselbares Dokument, daß bestimmt für einige erstaunte Gesichter sorgen wird, und zudem noch Spaß bei der Gestaltung macht. Mit den vorgestellten Page Stream-Funktionen besitzen Sie das nötige Rüstzeug. Kreativität müssen Sie selbst entwickeln.

Noch ein Tip: Legen Sie für die Glückwunschkarte eine zweiseitiges Dokument in Querausrichtung an. Die Druckausgabe erfolgt in zwei Durchgängen auf ein und demselben Blatt!

4. Das Formular "Preisliste"

Mit Page Stream lassen sich auch recht einfach Formulare erstellen. Bei solchen Geschäftsdrucksachen ist es besonders wichtig, Informationen so zu präsentieren, daß sie leicht zu lesen und zu verstehen sind. Der Erfolg der Preisliste hängt deshalb von einem klaren und übersichtlichen Aufbau ab. Informationen müssen schnell auffindbar sein. Erreicht wird dies nicht zuletzt dadurch, daß Überschriften klar hervorstechen (größer und fett) und die Anschrift auf dem Formular leicht zu finden ist.

4.1 Select all - alles anwählen

Noch ein Tip zum Schluß: Besteht eine Seite aus vielen Objekten, kann die Ordnung durch eine kleine Unachtsamkeit schnell durcheinander geraten. Damit Sie nicht versehentlich etwas verschieben, fixieren Sie am Besten alle Elemente einer Seite. "Select all - Alles anwählen" aktiviert alle Objekte. Mit diesem Befehl ist es in Verbindung mit "Lock-Sperren" (Object-Menü) auch möglich, alle Objekte zu verschieben, wobei die relative Position aller einzelnen Objekte zueinander erhalten bleibt.. Für die Anwendung des Befehls ist es wichtig, daß Sie vorher in den Objekt-Modus schalten. Nach Anwahl des Menüpunktes sind alle Objekte durch ihre Begrenzungsquadrate kenntlich gemacht. Sollen aus dieser Gruppe ein oder mehrere Objekte wieder herausgenommen werden, weil sich die nachfolgende Operation lediglich auf eine Teilmenge auswirken soll, geschieht dies durch einmaliges Anklicken des betreffenden Objektes mit der Maus bei niedergedrückter SHIFT-Taste. Nochmaliges Anklicken mit gedrückter SHIFT-Taste fügt das Objekt der aktiven Gruppe wieder hinzu. Standardseitenelemente der linken oder rechten Musterseite sind natürlich ausgenommen, werden also durch SELECT ALL nicht selektiert.

Und nun sind Sie gefordert! Sehen Sie sich obenstehendes Formular "Topsound" genau an und versuchen Sie es nachzugestalten. Wenn Sie den Kurs bis zu dieser Stelle aufmerksam verfolgt haben, wird Sie das vor keine allzu großen Probleme stellen. Viel Spaß!

KOPIER-PROGRAMME

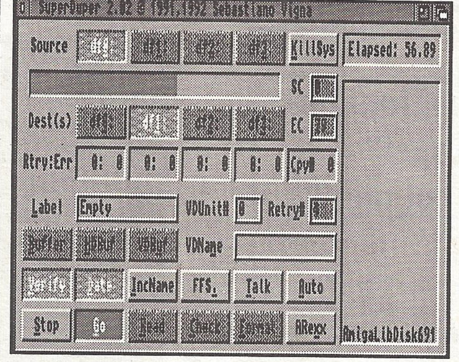


EGAL, OB ES DARUM GEHT, DIE NEUESTEN PD-DISKETTEN FÜR BEKANNTE ZU KOPIEREN, ODER OB SICHERHEITSKOPIEN VON ORIGINAL-DISKETTEN GEMACHT WERDEN SOLLEN, MAN BENÖTIGT DAFÜR EIN KOPIERPROGRAMM. FÜR DEN AMIGA GIBT ES (WIE IN ANDEREN SOFTWAREBEREICHEN JA AUCH) EINE VIELZAHL VON PROGRAMMEN FÜR DIESE ANWENDUNG.

Wir haben für Sie die 5 gängigsten Programme aus unterschiedlichen Bereichen ausgesucht: Die frei kopierbare Freeware "SuperDuper", die Lowcost-Programme TetraCopy und Rattlecopy und die kommerziellen Vertreter XCopy und Siegfried Copy:
Bevor wir einen Vergleichstest über die Leistungsfähigkeit und Geschwindigkeit der einzelnen Programme durchführen, möchte ich Ihnen die einzelnen Testkandidaten genauer vorstellen:

SUPERDUPER - FREI KOPIERBAR

Das billigste Programm - da frei kopierbar - ist SuperDuper von Sebastiano Vigna: Diese Software ist Freeware und auf zahlreichen PD-Disketten zu finden, die aktuelle Version ist die 2.02 und ist zum Beispiel auf Fish 753 zu finden. Das Programm weist eine große Einschränkung gegenüber einigen anderen Testkandidaten auf: Es kopiert nur sogenannte DOS-Disketten. Das bedeutet also, Sie können damit "nur" Disketten duplizieren, die Ihr Amiga problemlos lesen kann - Sie können also problemlos PD-Disketten kopieren, auch Sicherheitskopien von den meisten Anwender-Programmen erstellen (es sei denn diese verfügen über einen ausgeklügelten Kopierschutz, was zugunsten der Festplatten-Installation aber immer seltener wird!), kommerzielle Spiele lassen sich aber in den meisten Fällen nicht duplizieren.



SuperDuper - leistungsfähige LowCost für DOS-Kopien

Wenn Sie jedoch auf der Anwender-Seite sitzen, dann kann ich Ihnen Super-Duper nur empfehlen: Dieses arbeitet zuverlässig, die Geschwindigkeit ist nicht ohne (siehe Test) und auch sonst bietet es nützliche Funktionen: Es werden ein bis 4 Laufwerke unterstützt, beim Kopieren mit einem Laufwerk oder für die Erstellung mehrerer Kopien kann ein Puffer erzeugt werden. SuperDuper unterstützt ferner einen Verify, außerdem beherrscht es Funktionen, die einigen seiner Konkurrenten fehlen: Hierzu zählt zum Beispiel die Möglichkeit, einen Puffer auf Festplatte zu installieren: Sollten Sie über ein Laufwerk und eine Festplatte verfügen, so können Sie selbst mit 512K Disketten in einem Durchgang kopieren! Ferner läßt sich die Anzahl der Versuche bei auftretenden Schreib-/Lesefehlern frei einstellen, ebenso die zu kopierenden Spuren. Information ist Trumpf bei SuperDuper: So wird auf eine aufwendige Anzeige der kopierten Tracks verzichtet, dafür erfährt der Anwender genaue Tatsachen über die Anzahl der Retries und dabei verbleibenden Fehlern, außerdem werden in einem Fenster die Namen aller bisher kopierten Disketten angezeigt.

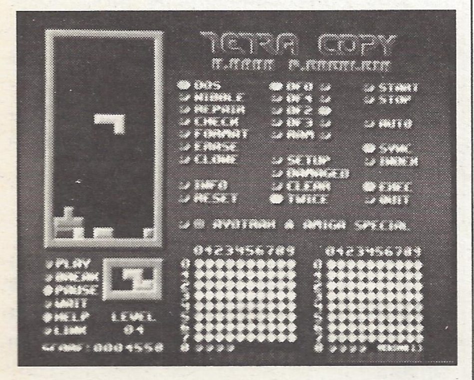
Ferner erfährt der Anwender bei Mehrfach-Kopien, die wievielte Kopie der Diskette er momentan erzeugt - diese und die vorhergehende Funktion machen SuperDuper zum idealen Partner für das Kopieren von PD-Disketten! In diesem Zusammenhang ist auch interessant, daß SuperDuper auf Wunsch das aktuelle Datum für die Kopie verwendet, alternativ dazu können Sie natürlich auch das Original-Datum vergeben. Auch beim Formatieren von Disketten wartet SuperDuper mit einem nützlichen Feature auf: Sie können bei Bedarf Disketten mit aufsteigender Nummer erzeugen (z.B. "Bilder001" bis "Bilder017"), dies ist vor Allem für das Ordnen persönlicher Daten interessant.

SuperDuper ist also das ideale Kopierprogramm falls Sie lediglich Standard AmigaDOS-Disketten kopieren müssen: Es arbeitet schnell und zuverlässig und bietet dabei noch nützliche Funktionen, die anderen Programmen fehlen.

Darüber hinaus unterstützt es das Multitasking (das Programm blockiert allerdings sämtliche Laufwerke), da nur DOS-Disketten kopiert werden, bremst es den Rechner wesentlich weniger als Siegfried Copy... SuperDuper weist ferner als einziges Programm einen ARexx-Port auf, schade ist nur daß die Einstellungen nicht gespeichert werden können, so muß man nach jedem Start das Start- und Ziellaufwerk einstellen...

TETRACOPY - ORIGINELLE LOWCOST

Das originellste Programm in diesem Test ist es bestimmt, Tetracopy der Media



Tetris spielen beim Kopieren - Tetra Copy macht es möglich.

GmbH: Hiermit können Sie nämlich während dem Kopieren Tetris spielen! Der Bildschirm enthält dafür ein bestimmtes Fenster, in dem Sie sich während Kopiervorgängen vergnügen können. Positiv fällt dabei auf, daß es einen Modus gibt, der das Spiel nach dem Kopieren automatisch pausiert, bis Sie die Disketten gewechselt haben! Das Programm kopiert nicht nur DOS-Disketten, dank seinem Nibble-Modus können auch andere Formate erfolgreich kopiert werden.

Bei dem geringen Preis (TetraCopy kostet gerade einmal DM 29,90) ist es verständlich, daß das Programm keine allzu aufwendige Kopierschutz-Mechanismen "knacken" kann, zum Kopieren von Anwender- und PD-Disketten und einiger Spiele-Disketten langt es jedoch ohne Weiteres! Neben den Standard-Funktionen - (kopieren von einem auf mehrere Laufwerke, Unterstützung des RAM:) bietet TetraCopy aber auch einige nette Zusatzfunktionen:

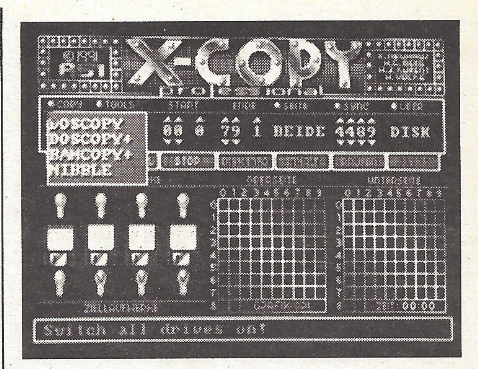
So existiert ein Modus zum schnellen (4 Sekunden!) Löschen von Disketten, eine Funktion zum Reparieren von Disketten und die Möglichkeit, das Programm (und Spiel) sowohl über Maus als auch über Tastatur zu bedienen. Interessant ist auch die Funktion "Damaged" - hiermit werden nur die Tracks angewählt, die beim letzten Kopiervorgang Fehler aufwiesen. Diese können Sie so gezielt mit NibbleCopy behandeln... Außerdem wird als zusätzliche Kopierart Sync verwendet, hiermit läßt sich auch manch hartnäckiger Kopierschutz "knacken".

TetraCopy ist durch seinen günstigen Preis also durchaus für Anwender geeignet, die nur selten einmal ein Spiel kopieren müssen: Aufwendige Kopierschutz-Techniken werden von Tetracopy nämlich nicht geknackt, ansonsten arbeitet das Programm zuverlässig und bietet nützliche Funktionen, allen voran natürlich das integrierte Tetris-Spiel! Eine kleine deutsche Anleitung (40 Seiten) liegt dem Programm bei.

RATTLECOPY - MÄßIGE LOWCOST

Unter der Nummer 193 führt Stefan Ossowski das Programm RattleCopy in seiner Schatztruhe.. Das Programm ist Low-Cost und schlägt mit DM 59.- zu Buche. Neben der Diskette liegt ein 16-seitiges Handbuch bei.

Dieses ist auch ausreichend, da Rattlecopy nicht sehr viele Funktionen bietet. So gibt es auch nicht sehr viel zu dem Programm zu sagen, außer daß mir der Preis dafür viel zu hoch erscheint: Das Programm war unter meiner C 2630-Turbokarte nicht zum Laufen zu bewegen und auch unter dem 68000 hängte es sich beim Kopieren von Non-DOS-Disketten immer auf...
Normale DOS-Disketten werden zuverlässig kopiert, aber ob für eine Zeitanzeige, einen für Disketten; und einem BAM- und Bootblock-Editor fast 60 DM mehr ausgegeben werden soll wie für SuperDuper, das möchte ich lieber Ihnen überlassen...



Der Klassiker und unter den Raubkopierern sehr begehrt: X-Copy.

XCOPY - DER KLASSIKER...

Bereits seit mehreren Jahren ist das Programm XCopy von Cachet bekannt und beliebt, es ist seitdem das führende Kopierprogramm. Durch seine ständige Aktualisierung ist das Programm ständig auf dem neuesten Stand. Dennoch wurden im Test keine Vorteile gegenüber dem nachfolgend getesteten Siegfried-Copy nachgewiesen, was das Kopieren von geschützter Software betrifft. Deshalb soll an dieser Stelle nur auf die Unterschiede zu SF-Copy eingegangen werden: XCopy wird neuerdings mit einer überarbeiteten Software ausgeliefert, diese verfügt über durchgeschliffene Leitungen, sie kann auch eingesteckt bleiben, wenn Sie nicht damit kopieren. Dadurch entfällt das nervige Umstecken bei Nichtgebrauch! Neben der Diskette ist im Preis von DM 99.- noch ein gebundenes Handbuch enthalten, das auf rund 130 Seiten die Funktionen von XCopy und beiliegender Programme erklärt. Diese Seitenanzahl erscheint zwar relativ hoch, trotz Allem weist die Anleitung nicht wesentlich mehr Informationsgehalt auf, als die zu Siegfried Copy erscheinende.
Neben XCopy liegt dem Paket eine eigene Version für den Hardware-Copy bei, dieses ist in meinen Augen umständlich, außerdem funktionierte unser Testmuster nicht mit Turbokarten! Positiv hingegen fällt jedoch auf, daß Cachet eine eigene Version für das CDTV beigefügt hat, XCopy läuft nämlich nicht auf diesem CD-Gerät! Ferner ist mit XLent ein kleines Directory- Utility enthalten, dieses ist allerdings nur für gelegentliches Arbeiten damit ausgelegt! Mit XPress bekommen Sie schließlich noch ein Backup-Programm für Festplatten ausgehändigt!
Nun zu XCopy: Einzige Funktionen, die ich bei Siegfried Copy vermisse ist die

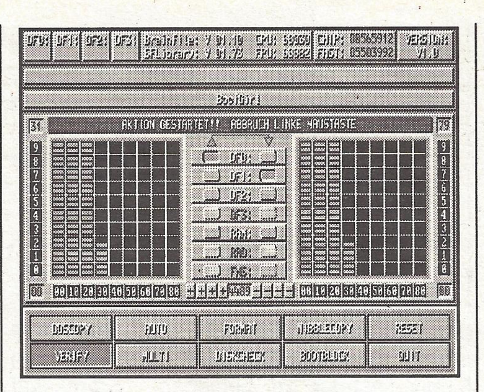
Stopuhr, die den Anwender ständig über die verbrauchte Zeit informiert! - Sehr gute Idee übrigens! Ferner verfügt XCopy über zwei Funktionen, die zum Überwinden härtester Kopierschutz-Mechanismem nützlich sein dürften: Die eine löscht Disketten vollständig, so daß leere Blöcke auch wirklich leer sind und die andere (BAM-Copy) kopiert nur tatsächlich belegte Blöcke, dies ist mitunter ein Kopierschutz! Schließlich bietet XCopy dem Anwender noch einen Optimierer, mit diesem werden Disketten beschleunigt, hier ist aber das Programm ReOrg (FD) meiner Erfahrung nach zuverlässiger und flexibler!

Ein weiterer positiver Punkt an XCopy ist die Fehler-Info (Aussage der farbigen Tracks), die direkt im Programm integriert ist. XCopy kann nach wie vor all jenen Anwendern empfohlen werden, die ein zuverlässiges Kopierprogramm suchen, es hat noch einige Funktionen zu bieten, die Siegfried Copy bisher abgehen, von den zusätzlichen Programmen nicht zu reden. Allerdings hat auch Siegfried einiges zu bieten:

Siegfried Copy - ein neuer Konkurrent!

Erst seit Kurzem ist Siegfried Copy (SF Copy) erhältlich, ein neuartiges Programm, das aus einer Serie von geplanten und bereits erhältlichen Tools (z.B. Siegfried Antivirus) entstammt. Das Programm schlägt mit DM 79.- zu Buche, im Gegensatz zu XCopy ist hierbei noch kein Hardware-Zusatz enthalten, diesen können registrierte Anwender jedoch für DM 3.- in Briefmarken erwerben! Interessant ist hierbei, daß Siegfried-Copy mit sämtlichen anderen Hardware-Zusätzen zusammenarbeitet - sollten Sie also bereits die neue abschaltbare XCopy-Hardware haben, so können Sie damit auch unter Siegfried-Copy arbeiten! Siegfried Copy wird mit einem gehefteten Handbuch (knapp 50 Seiten) und einer Diskette mit dem Kopierprogramm samt Skript zur Festplatten-Installation ausgeliefert. Darauf sind auch das Brainfile für den Virenkiller und die Prefs-Datei mit Einstellungen enthalten.

Während XCopy den Amiga komplett übernimmt, wurde bei Siegfried Copy ein anderer Weg eingeschlagen: Das Programm ist eng an die Programmierrichtlinien angelehnt. Das bedeutet



Siegfried Copy - der "Neue" ist ein echter Konkurrent für XCopy!

zum Einen, daß das Programm den Amiga nicht völlig blockiert. Das Multitasking ist zwar wegen der hohen Prozessor-Auslastung stark gebremst - für Programme, die im Hintergrund laufen, ist diese Lösung jedoch begrüßenswert! Zum Anderen sind einige Funktionen über Menüs zu erreichen, was die Übersichtlichkeit stark fördert. Einige der Menüpunkte besitzen Shortcuts, ansonsten wurde auch hier bedauerlicherweise auf eine Tastatur-Bedienung verzichtet!

Die Funktionen von Siegfried Copy gleichen XCopy, lediglich die Unterstützung der Hardware läuft hier unterschiedlich - Sie haben für die 500er- und die 2000er-Version unterschiedliche Funktionen! Darüber hinaus bietet Siegfried Copy einige zusätzliche Funktionen, die das Programm XCopy gegenüber hervorheben: Sie wird neben dem RAM: auch die resetfeste RAD: unterstützt, beim Kopieren ins RAM: können die Daten auf Wunsch gepackt werden: Das verlangsamt den Kopiervorgang etwas, dafür können Sie auch mit wenig Speicher eine Diskette komplett einlesen! Interessant ist auch ein neues Feature: Auf Wunsch kopiert Siegfried Copy nur Disketten, bei denen der Schreibschutz geschlossen ist, so können Sie bei großen "Kopier-Orgien" die Disketten nicht verwechseln... Wenn Sie mehr Disketten auf einmal kopieren wollen, so können Sie den Multi-Modus betreiben, dieser erkennt automatisch, wenn neue Disketten eingelegt sind und startet daraufhin ohne Mausklick den neuen Kopiervorgang - dies ist vor Allem dann interessant, wenn Sie nebenbei mit einem anderen Programm arbeiten! In der Anzeige informiert Sie Siegfried über den Namen und die Art des Bootblocks der zu kopierenden Diskette - dies ist sehr nützlich, wenn die Übersicht verlorenzugehen droht!

Der größte Pluspunkt an Siegfried Copy ist jedoch der Siegfried Antivirus, der teilweise integriert wurde: So erkennt das Kopierprogramm weit über 200 Bootblock-Viren und überprüft beim Kopieren die Disketten auf Linkviren - eine absolute Neuheit! Insgesamt gesehen kann man also sagen, daß XCopy seine jahrelange Vormachtstellung allmählich abgeben muß, Siegfried Copy bietet - bei etwa gleichem Preis-/Leistungs-Verhältnis - mehr Funktionen und ist anwenderfreundlicher!

Es muß sich nur zeigen, ob sein Update-Service ähnlich gut funktioniert, wie der von XCopy, das Handbuch klingt in dieser Beziehung vielversprechend , ein Update ist bereits wieder erschienen ... Siegfried Copy ist also die ideale Lösung für den anspruchsvollen Kopierer!

Schluß-Betrachtung

Beim Vergleich der einzelnen Programme ist Ihnen sicherlich klar geworden, daß es für jede Anwendungsgruppe (billig, hochwertig, schnell, sicher) interessante Programme gibt. Um Ihnen den Überblick weiter zu erleichtern, haben wir die wichtigsten Infos noch einmal zusammengefaßt und einen Geschwindigkeitsvergleich durchgeführt:

Geschwindigkeitsvergleich:

Um die Geschwindigkeit zu vergleichen, haben wir mit den 5 Programmen jeweils 3 Anwendungen durchgeführt, die auch in der Realität am Häufigsten vorkommen sollten:

* **Kopie 1: Dos-Diskette (Fred Fish) auf EIN Laufwerk OHNE Verify.**

* **Kopie 2: Dos-Diskette (Fred Fish) auf ZWEI Laufwerke MIT Verify.**

* **Kopie 3: NonDos-Diskette mit Nibble Copy auf ein Laufwerk.**

Das Ergebnis wird jeweils in Minuten:Sekunden angegeben, ----- bedeutet, daß dieser Kopiermodus nicht möglich ist! Bei Siegfried-Copy wurde aus Gründen der Gerechtigkeit der Linkviren-Test abgestellt, ansonsten hätte Kopie 1 und Kopie 2 jeweils sieben Sekunden länger benötigt! Das Ergebnis der Kopie 1 und Kopie 3 von Tetracopy überrascht mich selbst, scheinbar ist dieses Programm ausschließlich für Nibblecopy gedacht!

Frank Gärtner



AMIGA SPECIAL	Super Duper	Tetra Copy	Rattle Copy	X-Copy	Siegfried Copy
Kopie 1:	1:09	4:23	1:09	1:09	1:17
Kopie 2:	2:23	5:29	2:24	2:22	2:32
Kopie 3:	—	2:42	—	2:48	1:51
AMIGA-DOS	ja	ja	ja	ja	ja
NON-DOS	nein	ja	nein	ja	ja
Hardwarezusatz	nein	nein	nein	ja	ja
Besonderheiten	Multitasking	Tetris während Kopierens	nur auf 68000er Lauffähig	neue Hard-ware	Multitasking Viren Check
Preis	Freeware	29,90	59,-	99,-	79,-
Bezugsquelle	Fred Fish-Disk 753	Media GmbH Waldweg 5 8999 Scheidegg 2	Ossowski Software GmbH Veronikastr. 33 4300 Essen 1	Chachet Softw. Postfach 103707 6900 Heidelbg.	Siegfried Soft Reichenbergstr. 12 3502 Vellmar

	SuperDuper	Tetra Copy	RattleCopy	X-Copy	Siegfried Copy
Preis/Leistung	100 %	90 %	60 %	80 %	90 %
Dokumentation	60 %	70 %	70 %	90 %	90 %
Bedienung	85 %	80 %	80 %	90 %	90 %
Leistung	70 %	70 %	55 %	90 %	95 %
Test	gut	gut	ungenügend	sehr gut	sehr gut

Listings für die Neuen

Ich weiß, daß die meisten Leser (noch) nicht über einen MC68020 verfügen, ich bin aber sicher, daß das Leistungspotential dieses Prozessors, der sich doch auch im neuen A1200 befindet, viele Amiga-User zum Umrüsten bzw. Aufsteigen bewegen wird.

Sinustabelle per Prozessor

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Sinustabelle, die z. B. von einer Rotationsroutine benötigt wird, zu erstellen. Die einfachste wäre natürlich, einfach eine mit einer Hochsprache berechnete Tabelle in das Programm einzubinden. Dann kann man noch den Fließkommaprozessor bemühen, der aber nicht immer vorhanden ist oder die Mathematik-Libraries aufrufen, was angesichts der letzten Möglichkeit, aber nicht gerade die eleganteste ist.

Mit Hilfe der Additionstheoreme für die Winkelfunktionen kann der Prozessor schnell und sehr exakt eine Sinustabelle mit z. B. 2048 Abstufungen erstellen. Hierbei wird die Tabelle nach den folgenden Formeln berechnet:

s(0)=0,
s(n)=s(n-1)*c(1)+c(n-1)*s(1)
c(0)=1,
c(n)=c(n-1)*c(1)-s(n-1)*s(1).

Es werden nur die beiden Startwerte s(0) und c(0) und die beiden Konstanten s(1) und c(1) benötigt, die für eine ausreichende Genauigkeit der Berechnungen in Longwords abgelegt werden. Die Sinuswerte in der Tabelle sind bereits mit $1fff multipliziert worden, damit sie in den Wertebereich eines Word-Integer passen und sich für die Berechnung einer Rotationsmatrix eignen.

Der eigentliche Algorithmus kann sehr leicht für einen MC68020 oder aber auch für einen MC68000 umgesetzt werden. Thomas Möller

```
        mc68020
;Erstellen einer Sinustabelle ohne Fließkommaprozessor ab MC68020
;Feb 93 - Thomas Möller
;Die Sinustabelle enthält mit $1fff multiplizierte Werte

                section     "code",code

QuadSize        =       2048/4                  ;2048 Sinusabstufungen

;bereits ausgerechnet ergibt sich:

S1_1024         =       $01921f10               ;S1=(2^32-1)*sin(2*pi/1024)
C1_1024         =       $fffec42d               ;C1=(2^32-1)*cos(2*pi/1024)
S1_2048         =       $00c90fc6
C1_2048         =       $ffffb10b
S1_4096         =       $006487eb
C1_4096         =       $ffffec43

CreateSinTable          movem.l d0-d7/a0-a1,-(sp)
                lea     Sinus,a0
                lea     (QuadSize+1)*2(a0),a1
                move.l #S1_2048,d0
                move.l #C1_2048,d1
                moveq   #0,d2                   ;s=(2^32-1)*sin(0) -> d2
                moveq   #-1,d3                  ;c=(2^32-1)*cos(0) -> d3

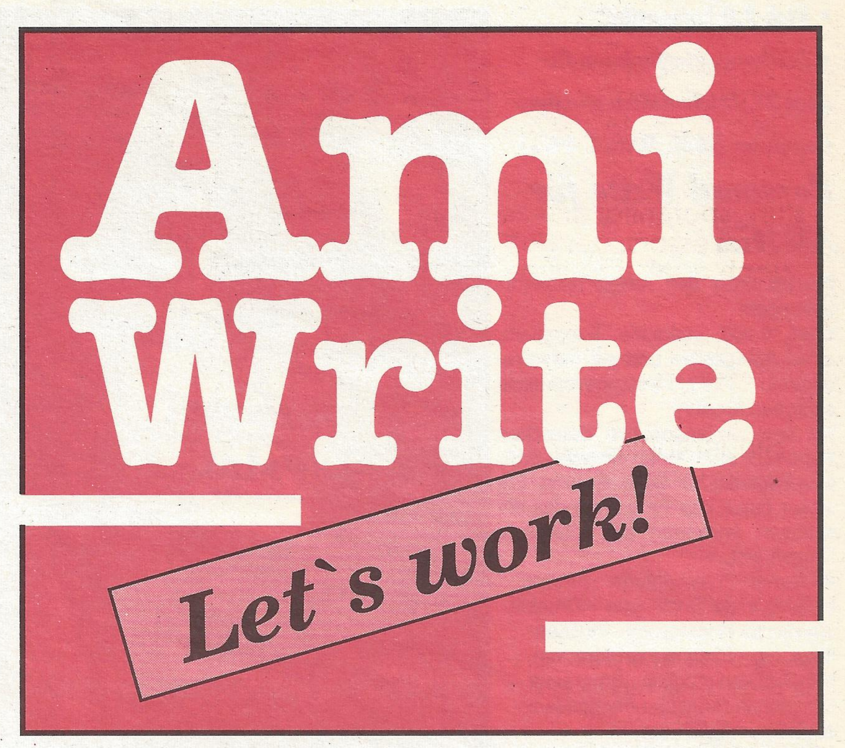
.Loop           moveq   #19,d4
                move.l d2,d5
                lsr.l   d4,d5
                move.w d5,(a0)+                 ;Sinus eintragen
                move.w d5,(4*QuadSize-1)*2(a0)
                move.w d5,(QuadSize-1)*2(a1)
                neg.w   d5
                move.w d5,(2*QuadSize-1)*2(a0)
                move.w d5,(3*QuadSize-1)*2(a1)
                move.l d3,d5
                lsr.l   d4,d5
                move.w d5,-(a1)                 ;Cosinus eintragen
                move.w d5,(4*QuadSize)*2(a1)
                move.w d5,(QuadSize-1)*2(a0)
                neg.w   d5
                move.w d5,(2*QuadSize)*2(a1)
                move.w d5,(3*QuadSize-1)*2(a0)

                move.l d2,d4                    ;s -> d4
                move.l d3,d5                    ;c -> d5
                mulu.l d1,d6:d4                 ;s*c1 -> d6:d4
                mulu.l d0,d7:d5                 ;c*s1 -> d7:d5
                add.l   d5,d4
                addx.l d7,d6                    ;s=s*c1+c*s1 -> d6:d4
                mulu.l d1,d4:d3                 ;c*c1 -> d4:d3
                mulu.l d0,d7:d2                 ;s*s1 -> d7:d2
                sub.l   d2,d3
                subx.l d7,d4                    ;c=c*c1-s*s1 -> d4:d3
                move.l d6,d2                    ;s -> d2
                move.l d4,d3                    ;c -> d3
                cmpa.l a0,a1                    ;cos(x)<sin(x) ?
                bhi.s   .Loop
                movem.l         (sp)+,d0-d7/a0-a1
                rts

                section "bss",bss

Sinus           ds.w QuadSize
Cosinus         ds.w 4*QuadSize
                ds.w 1                  ;Randpuffer

                end
```



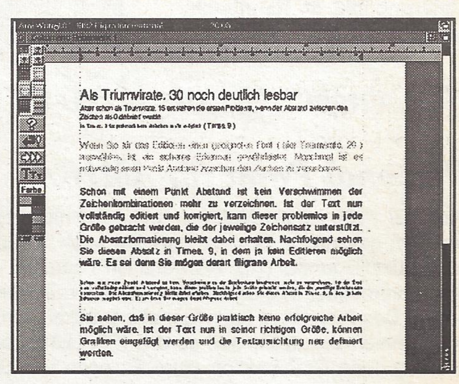
Zunehmend an Bedeutung gewinnen auch Textverarbeitungen auf dem Amiga. So wurde in letzter Zeit die Aufmerksamkeit auf 3 Neuerscheinungen gelenkt. Eines von diesen neuen Programmen ist AmiWrite, die deutsche Version von WordWorth. Auf keinen Fall sollten Sie in diesem Workshop das Ersatzhandbuch zur Raubkopie suchen, obwohl sich das wohl kaum umgehen läßt. So setzen wir voraus, daß Sie über das Handbuch verfügen und prinzipiell mit dem Umgang von AmiWrite vertraut sind.

Wo liegt das Problem?

"What You See Is What You Get" wird nicht aus rechtschreiblichen Gründen groß geschrieben. Schließlich möchte man schon am Bildschirm einschätzen können, wie das Ergebnis auf dem Papier aussehen wird. Nun macht es AmiWrite dem Nutzer nicht gerade leicht, immer 100% an Druckqualität zu erreichen. Das Geheimnis liegt in einer Vielzahl von Einstellungen, deren Kombination die Qualität entscheidend mitbestimmt. Zuerst soll es also um den richtigen Umgang mit der Druckausgabe und den damit verbundenen Einstellungen gehen. Doch zuvor eine kurze Erläuterung worin das Problem denn nun begründet ist.
AmiWrite ist konzeptionell um ein 100%-WYSIWYG bemüht, wobei die Betonung auf den 100 Prozent liegt. Darunter ist im Sinne von Digita Int. auch die Größe zu verstehen. Leider ist keine adäquate Anpassung an eine beliebige Auflösung, wie es ja für Nutzer hochauflösender Grafikkarten interessant ist, möglich. Man muß also ein wenig tricksen, um nicht als Sklave des WYSIWYG-Prinzips ständiger Verlierer in der Schlacht mit kleinen Schriften zu sein. Nur wenig Linderung bringt dabei die Umschaltung in den Schnellmodus, sofern man eine höhere Auflösung als 640 x 512 Punkte auf einem 14"-Monitor nutzt. Man muß sich also etwas anderes einfallen lassen.

Da ist einerseits die Möglichkeit, quasi vorrübergehend eine größere Schrift (> 15 Punkte) zu benutzen und so den Text fertigzustellen. Dabei ist meist Abstand von einem Punkt zwischen den Buchstaben notwendig, um die Kombinationen nicht miteinander verschmelzen zu lassen. Dieser Abstand wird mit der Auswahl der Schrift eingestellt. Nachdem dann die Endversion korrigiert und überarbeitet - denn niemand ist unfehlbar - vorliegt, kann die Gestaltung des Dokumentes in der gewünschten Schriftgröße erfolgen. Ein Erkennen der kleinsten Schriften ist in dieser Phase nicht mehr wichtig, schließlich liegt die Endversion des Textes ja bereits vor. Um eine vollständige Umformatierung problemlos bei jeder gewünschten Schriftart und -größe zu gewährleisten, ist Fließtext erforderlich. Das heißt nichts anderes, als daß innerhalb eines Absatzes kein Steuerzeichen für einen "Wagenrücklauf" (Return) vorhanden sein darf.

Natürlich ist diese Variante zeitaufwendig und erfordert auch etwas Umdenken zur eigentlichen Textverarbeitung. Ursprünglich haben Sie sich die Arbeit mit einer Textverarbeitung etwas anders vorgestellt.? Nun, Recht haben Sie! Auf die Gefahr hin, daß dieser Workshop in die Exklusivität für Grafikkartenbesitzer abgleitet, so wird gerade an dieser Stelle das Problem in seiner ganzen Breite erfaßbar. Gemeint ist die Deutung der drei Radiobuttons im "Voreinstellungen"-Requester. Durch festgelegte Auflösungsvarianten ist man praktisch gezwungen, die Bildgröße



und benutzte Auflösung an das Programm anzupassen. Umgekehrt wäre es sicher eleganter, ist aber nur in 3 Varianten verfügbar.

Nun konnten Sie ja schon öfter in der AmigaSpecial über die Problematik der Pixeldichte lesen. Deshalb nur kurz zur Problemlösung: Wenn Sie einen Monitor mit 14 Zoll Bilddiagonale (nicht Röhrenmaße!) besitzen und darauf eine Auflösung von 640 x 512 Punkten fahren, so ergibt das eine Punktdichte von ca. 60 dpi. Genau diese Zahl finden Sie auch als kleinsten Wert der drei Radiobuttons.

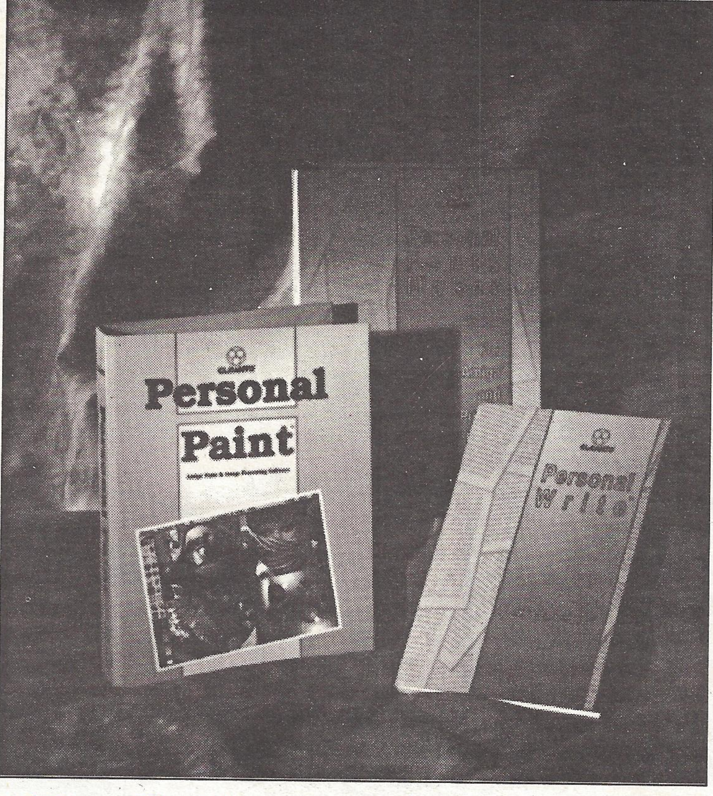
Den Mittelwert stellen die obligatorischen 72 dpi dar, die ja schon an anderer Stelle ausführlich erwähnt wurden. Last but not least, wie es in schönstem Neudeutsch heißt, werden auch noch alternativ 80 dpi angeboten. Eigentlich ist dieser Wert ja nur zu Anpassungsgründen gegenüber Programmen die in eben dieser Pixel-

Top-Anwender Software im Vertrieb der Media

- *Kick 2.0 kompatibel*
- *Textkonvertierfunktion für über 25 Zeichensätze gängiger Computer (IBM, MAC, C 64...)*

Personal Write für AMIGA

Ein Hit unter den Amiga-Textverarbeitungen!
Über 6.000 verkaufte Exemplare, tollen Fähigkeiten und ein hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis sprechen für sich!
Mit dem umfangreichen deutschen Handbuch steht Ihnen ein guter Softwarebegleiter zur Seite. Er führt Sie sicher durch das Programm das die richtigen Antworten auf anfallende Fragen gibt.
Features: Postscriptunterstützung - beliebig **viele** Textfenster - Druckerspooler im Hintergrund - multitaskingfähig - Einbindung/Druck von IFF-Grafiken möglich - Programm komplett in Deutsch - Festplatteninstallation möglich etc.
Lieferung inkl. dt. Handbuch.
DM 59,– ÖS 499,- Sfr 59,–



Personal Fonts Maker für AMIGA

Ein Programm zur Bearbeitung und kreieren jedlicher Art von Fonts. Diese können in den gängigen Malprogrammen weiter verwenden werden. Egal, ob Drucker- oder Bitmap Font, hiermit haben Sie das richtige Utility zur Hand. Optionen wie Spiegeln, Drehen, Invertieren und Füllen gehören bei diesem Programm zum Standard. Auch IFF-Grafiken können eingelesen, und als Buchstabenkombinationen verwendet werden. Zusätzlich können immer wieder vorkommende Funktionen per Macro programmiert und auf Funktionstasten gelegt werden.

- Bearbeiten von Bitmap- und Druckerfonts
- Attribute wie Kursiv, Unterstreichen, Fett, Outline, Schattenschrift u.s.w. werden unterstützt.
- Test in Amiga Magazin Ausgabe 2/92 "sehr gut"
- Kick 2.0 kompatibel

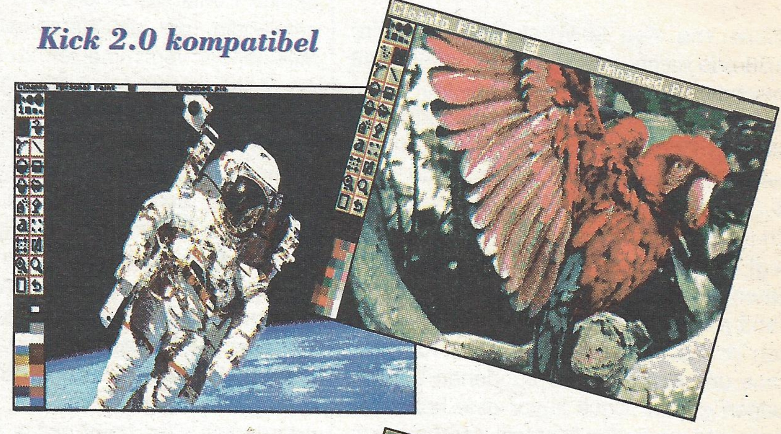
Lieferung mit dt. Handbuch
DM 99,– ÖS 799,– Sfr 99,–

Das absolute MUSS! **256er Farbenpracht für Kreative** *AGA-Power*

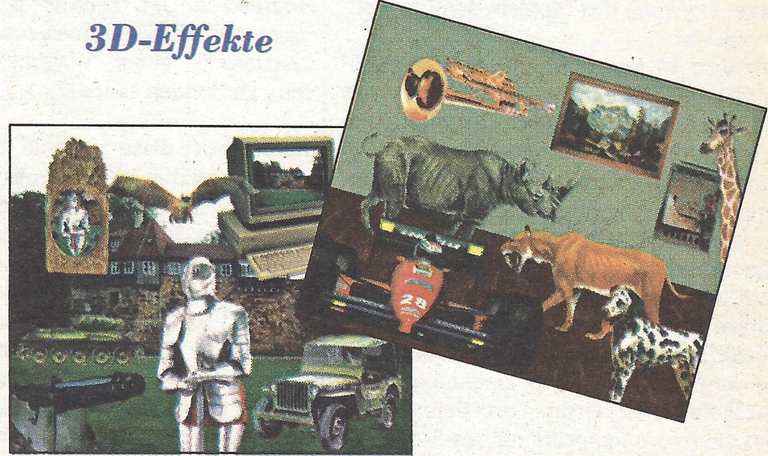
Personal Paint für AMIGA

Personal Paint ist ein Malprogramm, das nicht nur die meisten Malmodi des Amiga benutzt, sondern auch zusätzlich IBM und ATARI Grafikformate (z.B. PCX und GIF) erkennt. Auch der ECS (256-Farbmodus) wird unterstützt. Alle Grundfunktionen sind enthalten. Das Programm kann fast alle Grafiken von anderen Malprogrammen benutzen, weil es das IFF(ILBM) Format aktiv unterstützt. Eine Grabfunktion (zum Einlesen von Bildschirmgrafiken, die auf dem Monitor dargestellt sind) und 3D-Effekte machen es zu einem absoluten Muß für jeden AMIGA-Anwender.
Features:
Eingebaute Farbreduzierung - Arbeiten mit Brushes - komfortables Druckermenü- Maskenfunktionen (für Farbe und Brushes). Arbeiten mit mehreren Bildschirmen möglich - Unterstützt A2024 auf volle Auflösung - Malfunktionen Kreise, Quadrate, Lupe, Füllen (auch mit Mustern), Freihand - 8 verschieden Pinselgrößen (eigene Größen können definiert werden) uvm.
Lieferung mit dt. Handbuch
DM 99,– ÖS 799,– Sfr 99,–

Kick 2.0 kompatibel



3D-Effekte



Media Zusatzdisketten für Personal Paint (AMIGA-Version)

Bilder, Motive und Texturen in 256 Farben!
Lernen Sie die wirklichen Fähigkeiten von Personal Paint kennen. Wenden Sie die vielfältigen Grafik-Funktionen an. 2 Disketten, randvoll mit Hintergrundbildern, freigestellten Motiven und Texturen sind das Ausgangsmaterial, um mit Personal Paint eigene Bilder hoher Qualität zu entwerfen.
Ihr Ausgangsmaterial zur Komposition für Bilder mit höchst individuellen Outfit. Lassen Sie sich überraschen!
Lieferung inkl. dt. Anleitung.
DM 39,90 ÖS 349,– Sfr 39,90

Casablanca
Wiemelhauser Straße 247 a
4630 Bochum 1
Tel.: 0234/72035
Fax: 0234/72060

Vertrieb Österreich:



A. Mayer GesmbH
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
Tel.: 05574/47344
Fax: 05574/46254

media
Verlagsgesellschaft

media Verlagsgesellschaft
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
Tel.:08387/8052 Fax: 08387/8355



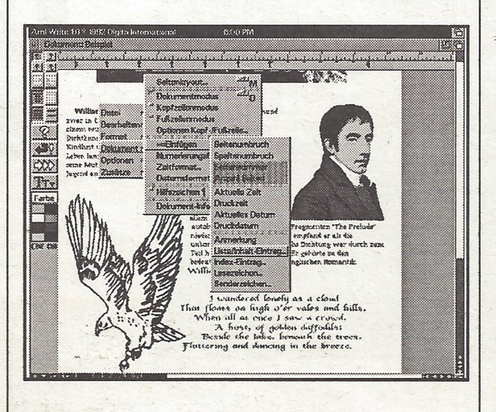
dichte arbeiten gedacht, was in diesem Fall recht ist kann bei der Erhöhung der Übersicht nur billig sein.

Gehen wir also davon aus, daß Sie im Hires-Interlaced arbeiten wollen und das noch auf einem 14-Zoll-Monitor so stehen Ihnen quasi 2 Vergrößerungsstufen zur Verfügung. Entsprechend leer gehen Anwender aus, die schon in höheren Auflösungen arbeiten. Verwenden Sie demnach eine höhere Pixeldichte als in Wirklichkeit dargestellt wird, berechnet AmiWrite die notwendige Punktzahl und bei der Darstellung auf dem Monitor führt das zu einer Vergrößerung.
Das Ganze hat natürlich zur Folge, daß das dargestellte Dokument nun nicht mehr der realen Größe entspricht. Übrigens empfiehlt sich ohnehin die Wahl des 80 dpi-Buttons, weil AmiWrite etwas eigen bezüglich der Druckausgabe von Grafiken ist.

Grafikdruck

Auch die beste Formatierung des Textes vermag die Wirkung von passenden Illustrationen nicht zu ersetzen. Hierbei ist die Größe, Position und vor allem die Qualität entscheidend für die richtige Wirkung. Große Bilder benötigen auch einen hohen Informationsgehalt. Um jedoch die Übersicht zu wahren, ist oft eine Aufteilung auf mehrere kleine Grafiken von Vorteil. Vorrangig zwei Techniken sind für DTP von Bedeutung. Weit verbreitet, besonders durch Malprogramme und die Art der Bilddarstellung auf dem Monitor, sind Bitmap-Bilder. Da diese Bilder eine feste Anzahl von Punkten enthalten, ist ihnen für eine hochwertige Ausgabe auch eine besondere Sorgfalt zu widmen.

Hier finden ungeübte Anwender wohl die größten Hürden vor. AmiWrite gibt sich sehr eigenwillig und der Anwender steht schnell vor einem Rätsel, das da heißt: "Wie komme ich zu einer höheren Auflösung". Schaut man nur flüchtig ins Handbuch ist die Antwort scheinbar schnell gefunden. Je nach gewählter Bildschirmauflösung werden nur 72 oder 80 dpi unterstützt. Aber genauso findet man im Kapitel zu UltraPrint den Hinweis, daß mit dieser Besonderheit auch die Grafiken in höherer Auflösung zu drucken sind. Allerdings eher zwischen den Zeilen erfährt man, daß dies nur auf PCX-Dateien wirklich zutrifft. Bei IFF-Bildern ist es nicht möglich, eine höhere Punktzahl als effektiv 72 bzw. 80 pro Inch (2,54mm) auszudrucken. Die Glättfunktion verwischt diese Aussage allerdings ein wenig.
Was machen, wenn Sie nur über IFF-Bilder verfügen und diese aber dennoch ins Dokument einfügen möchten, gibt es praktisch nur zwei Möglichkeiten. Entweder Sie begnügen sich mit der recht geringen Auflösung, was allerdings sich bei Farbdruckern nicht so gravierend auswirkt, oder Sie beziehen ADPro in Ihre Arbeit mit ein. Bei dieser Gelegenheit können Sie auch gleich Ihren Grafiken den letzten Schliff verpassen. Hauptsinn dieser Aktion ist jedoch die Umwandlung ins PCX-Format, für das ein ADPro-Saver vorhanden ist. Obwohl ADPro in keinem geordneten Computerhaushalt fehlen sollte, lohnt es sich auch, im PD-Pool nach einem geeigneten Converter Ausschau zu halten.



PCX-Format

Liegen nun Ihre Bilder im PCX-Format vor, so können Sie diese in AmiWrite laden. Dieses erkennt das Grafikformat automatisch und im Falle einer PCX-Grafik wird zuerst ein Requester geöffnet, das im Sinn genau die 3 Stufen des UltraPrint wiederspiegelt. Für UltraPrint-High, das die Auflösung verdoppelt, muß das Bild in der Darstellung auf 50% verkleinert werden. Das Bild wird also nur halb so detailreich abgebildet, wie es in Wirklichkeit ist. Die nur im Speicher vorhandenen restlichen Punkte werden für die Druckausgabe benötigt.

Da nur für UltraPrint-High genügend Punkte vorhanden sind, kann UltraPrint-Super, trotz theoretisch vierfacher Druckdichte, keine Verbesserung erreichen. Wenn also letztere Druckstufe Verwendung finden soll, ist beim Grafikimport 25% anzuwählen. So sind bei einer Bildschirmauflösung bis zu 320 dpi erreichbar. Allerdings sollten Sie das Bild in seiner Originalgröße (die sich nach dem Laden automatisch einstellt) belassen, denn Vergrößerungen erreichen nur eine Verringerung der effektiven Auflösung beim Grafikdruck. Verkleinerungen haben dagegen eine Reduzierung der Bildpunkte bei KEINER Erhöhung der Auflösung zur Folge.

War da nicht noch eine andere Möglichkeit? Richtig, formell stellt AmiWrite auch den Import von EPS-Grafiken bereit. Diese basieren auf der Vektortechnologie. Dazu eine kleine Einleitung: Ein Vektor wird durch den Anfangs- und den Endpunkt gekennzeichnet. Die Linie zwischen den Punkten (in der Regel eine Gerade) wird lediglich von den verwendeten mathematischen Gesetzen bestimmt.

Es liegt somit keine Fixierung auf eine bestimmte Punktgröße vor. Theoretisch eröffnen sich auf diesem Weg auch in AmiWrite alle Möglichkeiten für eine freie grafische Gestaltung bezüglich der Größe und unabhängig von der gewählten Auflösung. Das triff auch uneingeschränkt zu, wenn Sie über ein postscriptfähiges Ausgabegerät verfügen sollten. Da das aber in den seltensten Fällen der Fall sein dürfte, können Sie diese Option bestenfalls für Dokumente verwenden, die exportiert werden sollen, um an anderer Stelle den Postscript-Ausdruck zu ermöglichen. Andernfalls finden Sie sowohl auf dem Bildschirm als auch auf dem Ausdruck nur eine schwarze Fläche vor.

Andere Probleme?

Wie bereits erwähnt, wollen wir an dieser Stelle kein zweites Handbuch veröffentlichen, obwohl das vielleicht so manchem Leser zu seiner Raubkopie noch fehlen würde. So macht es das Handbuch eigentlich leicht, alle Probleme mit einem Blick in selbiges zu lösen. Aber was bleibt dann eigentlich noch zu erklären. Genau an diesem Punkt möchte ich Sie um Ihre Mithilfe bitten.

Schreiben Sie uns über Ihre Probleme im täglichen Umgang mit Ihrer Software. Natürlich sollte es sich dabei um Schwierigkeiten, die sich nicht ohne Weiteres im Handbuch nachlesen lassen. Nicht immer muß daraus ein Workshop resultieren. Manchmal genügt ein kleiner Denkanstoß in der Rubrik "Tips&Tricks".

Scala-Work

Multi

Multi Multi Multi Multi Multi



Scala ist unbestritten das führende Multi-Media Programm. Mit keiner anderen Software kann man auf so einfache Weise Präsentationen erstellen, die dem Schlagwort "Multi-Media" voll gerecht werden.

Beginnen wir bei der Installation. Zu dieser ist eigentlich fast nichts zu sagen, da sie, dank Commodore-Installer, fast automatisch abläuft. Ein Problem ist lediglich die Frage, ob man die mitgelieferten Grafiken im normalen oder im Overscan-Format auf der Festplatte haben möchte. Viele Anwender sind sich bei der Beantwortung dieser Frage nicht ganz sicher. Die Entscheidung fällt jedoch insoferne nicht schwer, als daß man sich lediglich die Anwendungsgebiete überlegen muß, für die Scala eingesetzt werden soll. Soll Scala fast ausschließlich für Multi-Media-Präsentationen verwendet werden, wobei der Einsatz von Video im Hintergrund steht, so genügt das Standard-Format, das zusätzlich auch Speicher spart. Wer jedoch Scala mit Video (über Genlock) kombinieren möchte, sollte auf jeden Fall den maximalen Overscan wählen, damit das Videobild nicht an den Rändern durchscheint.

Nach der Installation der acht Disketten kann Scala durch Doppelklick gestartet werden. Bereits nach kurzer Zeit öffnet sich der Hauptbildschirm, mit der Liste der Präsentationsseiten (Bild 1). Vorerst ist diese noch leer. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Schalterleiste, in der anfänglich lediglich die Schalter "Neu", "Script laden" und "System" zur Verfügug stehen. Hinter dem Rufzeichen in der linken oberen Ecke versteckt sich das Schließsymbol, das zum Beenden von Scala aber auch zum Löschen des aktuellen Scripts aus dem Speicher dient. Da dies ein Workshop ist, wollen wir gleich mit der Arbeit an einer kleinen Dia-Show beginnen. Wir verwenden hierzu die Standard-Hintergründe von Scala, sodaß Sie die Schritte leicht nachvollziehen können, ohne zuvor selbst Bilder zeichnen/beschaffen zu müssen.

Natürlich können Sie jederzeit auch eigene Grafiken einsetzen, um eine individuelle Show zu gestalten. Noch eine kleine Bemerkung am Rande: Da so wohl die englische als auch die deutsche Version von Scala sehr verbreitet ist, wird, wo es notwendig erscheint, sowohl die deutsche als auch die englische Bezeichnung angegeben.

Wir machen eine Dia-Show !

Zuerst müssen wir uns das Konzept von Scala vergegenwärtigen. Jedes Script baut sich aus einzelnen Seiten auf, die in der



**Aufgrund der vielen Fähigkeiten von Scala, ist der Einstieg nicht immer leicht.
Dieser Workshop soll Ihnen helfen, die ersten Schritte mit Scala zu tun und Erfahrungen zu sammeln.**

Liste des Hauptbildschirmes angezeigt werden. Der Ablauf erfolgt streng der Reihe nach, es sind jedoch auch Sprünge nach vorne und hinten erlaubt, wie wir im zweiten Teil dieses Workshops noch sehen werden. Für unsere Dia-Show reicht der geradlinige Ablauf völlig aus. Um das erste Bild anzeigen zu können, muß ein Eintrag in der Liste erscheinen. Dies geschieht durch Anklicken von "Neu". Daraufhin öffnet sich der komfortable File-Requester von Scala, der den ganzen Bildschirm einnimmt. Im File-Anzeige-Bereich werden alle zur Verfügung stehenden Laufwerke angezeigt. Darüber steht neben Disk> der aktuelle Pfad und neben File> der gerade gewählte File-Name. Auf der rechten Seite befinden sich neun Schalter, in denen die Namen der wichtigsten Elemente von Scala (Scripts, Hintergründe, Animationen,...) stehen. Durch einfaches Anklicken der Schalter wird das entsprechende Verzeichnis angezeigt. Mit Hilfe des "Show"-Buttons kann man sich die gewählte Datei ansehen (falls es sich um einen Sound handelt, natürlich auch anhören). Wird auf "All" geklickt, so werden alle Files des aktuellen Verzeichnisses markiert. "Ok" bestätigt und "Cancel" bricht ab.

Wie bereits erwähnt, wollen wir die mitgelieferten Hintergründe verwenden. Ein Klick auf den Schalter "Hintergrund" ("Background") zeigt alle Hintergrundbilder an, die mit Scala mitgeliefert werden. Wenn Sie sich einen Überblick verschaffen möchten, wie diese Bilder aussehen, so klicken sie auf "Alles" und danach auf "Zeigen". Nacheinander wird ein Hintergrund geladen und angezeigt. Weitergeschaltet wird mit der rechten Maustaste. Durch Druck auf die linke Taste kann zur vorhergehenden Grafik gesprungen werden. Auf diese Weise bekommt man einen guten Überblick, welche Bilder mit Scala mitgeliefert werden. Aber auch bei eigenen Verzeichnissen, in denen sich Bilder befinden, kann man diese Möglichkeit verwenden, um sich alle Grafiken anzeigen zu lassen. Das Vor- und Zurückschalten ist zusätzlich auch mit Hilfe der Cursor-Tasten (links-rechts) möglich. Um das Anzeigen abzubrechen, muß die <ESC>-Taste gedrückt werden, da Scala automatisch nach der letzten Datei in der Liste wieder die erste anzeigt. Sollten sich in einem Verzeichnis neben Grafiken auch Animationen und Musiken befinden, so stört Scala dies nicht im mindesten. Es erkennt das Format und die Art der Datei automatisch und führt die entsprechende Aktion aus. Experimentieren Sie ruhig ein wenig herum, indem Sie beispielsweise auf den Schalter "Sounds" klicken und danach wiederum durch "Alles" und "Zeigen" die ausgewählten Da-

teien ‘anzeigen’ lassen. Selbst ganze Scripts lassen sich auf diese Weise aufrufen, ohne daß die aktuelle Arbeit zerstört werden würde.

Aber zurück zu unserer Dia-Show. Nachdem wir wiederum mit Hilfe des Hintergrund-Schalters (Backgrounds) die Liste der mitgelieferten Hintergrundgrafiken aufgerufen haben, wählen wir für unsere ersten Experimente die Datei “Fabrics003” entweder durch Doppelklick oder durch einmaliges Anklicken und Bestätigen mittels “OK” aus. Nach kurzer Zeit erscheint das Text-Panel, mit dessen Hilfe sich eine Seite sehr komfortabel gestalten läßt. Darüber wird die Palette der Grafik angezeigt. Den größten Teil des Bildschirms nimmt das Bild selbst ein. Um auch den, durch das Text-Panel verdeckten Bereich sichtbar zu machen, genügt ein Druck auf die rechte Maustaste.

Schriftgestaltung - einfach (und) beeindruckend

Gleichzeitig mit der Grafik wurde auch eine Liste aller zur Verfügung stehenden Fonts geladen, wobei auch Color-Fonts unterstützt werden. Um eine Schriftart auszuwählen, genügt ein Mausklick auf den “Font:”-Schalter. Daraufhin öffnet sich der Schriftrequester, der eine Liste aller Schriften anzeigt. Mit Hilfe des Schiebereglers auf der rechten Seite der Liste kann in derselben geblättert werden. Leider sind die Schieberegler in Scala leicht zu übersehen, da sie keine spezielle Umrahmung besitzen. Stattdessen bestehen sie lediglich aus einem einfachen Viereck im typischen 3D-Stil, das meist neben einem Anzeigefeld steht. Da im Rahmen dieses Workshops nicht immer auf die Benutzung dieser Regler hingewiesen werden kann, machen Sie sich am besten immer dann, wenn Sie eine beschriebene Option nicht finden, auf die Suche nach einem (bisher übersehenen) Schieberegler.

Neben der Liste der Fonts befindet sich eine weitere, die die Größen anzeigt, in der die Schriften verfügbar sind. Ist das “Zeigen” (“Show”)-Gadget aktiv, das heißt, steht neben dem Text ein Häkchen, so wird ein Schriftmuster des gewählten Fonts sofort angezeigt. Unter diesem Schalter befindet sich ein Eingabefeld, in dem die Größe der Schrift frei gewählt werden kann. Leider ist ein direktes Schreiben mit der Tastatur in dasselbe nicht möglich. Stattdessen muß, wie in vielen anderen Fällen, in denen ähnliche Gadgets auftauchen, der gewünschte Wert mit Hilfe der Maus und den beiden Schaltern eingestellt werden. Durch Anklicken mit der linke Maustaste erhöht/verringert sich der angezeigte Wert um eins. Wird die Taste niedergehalten, so erfolgt die Änderung kontinuierlich aber sehr gemächlich. Um dies zu beschleunigen kann zusätzlich die rechte Maustaste niedergehalten werden.

Für unsere Arbeiten verwenden wir die Schrift ‘FuturaL’ in der Größe 85 Punkte. Natürlich können Sie auch jeden anderen Font verwenden. Nachdem der Schriftrequester mittels “OK” wieder verlassen wurde, läßt sich der Cursor mit Hilfe der Maus beliebig im Hintergrundbild plazieren. Setzen Sie Ihn in die Nähe der rechten oberen Ecke und tippen Sie in der ersten Zeile “Amiga” ein und drücken Sie die <Return>-Taste. In die zweite Zeile kommt das Wort “Special”. Es sei gleich vorweggenommen, daß Scala jede Textzeile als eigenes, unabhängiges Objekt verwaltet, dessen Eigenschaften sich einzeln festlegen lassen.

Mit den bisherigen Defaulteinstellungen kommt die Schrift noch nicht besonders gut zur Geltung. Deshalb wollen wir diese nun schöner gestalten. Wie wir sehen werden, wirken sich alle Veränderungen immer sofort auf jene Zeile aus, in der der Cursor sich befindet. Die Einstellungen bleiben auch für jede nachfolgene Zeile, die neu angelegt wird, gleich. Bereits bestehende, andere Zeilen werden jedoch nicht beeinflußt.

Zuerst wollen wir die Schriftfarbe verändern. Dies gescheiht einfach, indem Sie aus der Palette eine beliebige Farbe auswählen, die einmal anklicken und danach in das Rechteck neben dem “Front”-Schalter klicken. Der Text alleine, selbst wenn er in einer kräftigen Farbe dargestellt wird, sieht noch immer nicht sonderlich wirkungsvoll aus. Deshalb wollen wir ihn mit einem Rahmen (Outline) versehen. Um den Rahmen einzuschalten, muß auf den “Outline”-Schalter geklickt werden. Daraufhin wechselt dieser (auch sichtbar) auf Ein. Die Farbe wird wiederum durch Auswählen aus der Palette und Anklicken des Rechteckes neben dem Schaltertext festgelegt. Allen Video-Anwendern sei hierbei gleich ans Herz gelegt, bei der Verwendung von Genlocks niemals die Farbe Null (auch wenn sie geschickterweise Schwarz ist) zu verwenden. Beim Outline-Effekt würde dies beispielsweise bedeuten, daß an den Schrifträndern das Videobild sichtbar ist.

Neben dem Rahmen kann man der Schrift auch einen Schatten verpassen. Hierzu dient der “Shadow”-Schalter, der wiederum ein Farbrechteck zur Verfügung stellt, um die Schattenfarbe zu definieren. Unter einem Schatten versteht Scala ein einfärbiges Abbild des Schriftzuges in einer bestimmbaren Entfernung zum eigentlichen Text. Dadurch entsteht der Eindruck, als würde ein Schlagschatten geworfen werden. Wem dies nicht genug ist, der kann statt des Schattens auch den 3D Effekt einschalten. Wenn “3D” aktiviert ist, entsteht der Eindruck,daß die Schrift räumliche Tiefe, also eine bestimmte ‘Dicke’ besitzt. Dieser Effekt wirkt jedoch erst so richtig, wenn er mit zwei verschiedenen Farben verwendet wird. Die eine Farbe stellt hierbei den ‘beschienenen’ Teil des Schriftblocks dar, während die andere für den, ‘im Dunklen liegenden’ Bereich verwendet wird. Experimentieren Sie ruhig ein wenig mit diesen Gestaltungsmöglichkeiten herum! Der “Passive”-Schalter ist für uns derzeit noch nicht von Interesse, wenn Sie ihn ausprobieren, werden Sie feststellen, daß keinerlei Änderungen zu sehen sind.

Plazieren und Ausrichten - die Feinkorrektur

Wenn Sie bestimmte Attribute mehreren bestehenden Zeilen gleichzeitig zuweisen möchten, so können Sie, indem Sie die linke Maustaste niederhalten, ein Rechteck rund um diese Zeilen ziehen, das gestrichelt angezeigt wird. Alle Änderungen beziehen sich danach sofort auf alle, auf diese Weise markierten Zeilen.

Natürlich kann auch die Ausrichtung beliebig gewählt werden. Die entsprechenden Schalter befinden sich in der dritten Reihe des Text-Panels. Neben linksbündig, zentriert und rechtsbündig steht hier auch die Möglichkeit der freien Plazierbarkeit zur Verfügung. Diese ist dann aktiviert, wenn alle drei Schalter ausgeschaltet sind. Zwar läßt sich auch bei aktivierter Ausrichtung der Cursor scheinbar frei am Bildschirm setzen, sobald jedoch mit der Eingabe von Text begonnen wird, wird dieser entsprechend ausgerichtet. Die Position der Text-

Amiga defekt?
Wir reparieren
schnell und
preiswert!

Amiga 1200
895,- DM

Blizzard 1200/4
4/8MB RAM, Optional FPU
399,- DM

IDEal
AT-Bus-Kontroller A2000
198,- DM

Amiga 4000
120 MB Festplatte
3.998,- DM

Mitsubishi EUM-1491A
14", deckt ALLE AA-Modi ab!
1.188,- DM

A 500 Plus
die letzten Geräte!
695,- DM

Harddisk NOW! Z.B. 100MB A2000 695,- DM

SUPERFORMANCE
Innovative Qualität aus Deutschland

M. Weisgerber Hard & Soft
Rathausstraße 2
D-6551 Fürfeld
06709/778

Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne zusenden. Alle Preise verstehen sich incl. Mehrwertsteuer ab Lager/Werk Fürfeld. Lieferung erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse. Preise und Lieferungen freibleibend. Wir sind Commodore Systemhändler, Commodore Commercial Developer und Amiga Competence Center.

1084S Commodore 

DONAU SOFT

Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

Ihr Amiga-PD-Partner
alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verify.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei -etikettiert

3 Katalogdisketten mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme **10,-**

PD-Glanzlichter I+II
Ausgesuchte PD-Programme aus allen Bereichen auf je 10 Disketten. Alle Programme mit dt. Anleitungen je
nur 35,-

Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei !)

	von Sentinel	Marke SONY
bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

Nutzen Sie unseren bequemen Abo-Service für alle oder einzelne PD-Serien.

Festplatten:

Oktagon 508 + GigaMem	327,-
Oktagon 508/120 MB.	1049,-
Oktagon 2008/120	1039,-
AT-Bus 2008/120	777,-
84 MB für A1200	547,-

auch andere Größen lieferbar

A 600 HD 40	977,-
A 1200	857,-
A 1200/84.	1420,-
A 2000	977,-
A 4000	ab 2597,-
A 4000/120/10.	4420,-

Commodore 386SX/20-Karte 795,-

Techno Sound Turbo 97,-

ScanKing A500/A2000 Scan- und Scanread-Software 359,-

Speichererw.

512 KB (A500)	59,-
1 MB (A500 plus)	99,-
1 MB (A600)	129,-
4 MB (A600/A1200)	529,-
2/8 MB (A2000)	259,-/687,-

Laufwerke:

3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-
5,25" extern	169,-

Software:

Imagine 2.0	589,-
Deluxe Paint IV	339,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Personal Paint	99,-
Home Manager.	97,-

Fastback Light 47,-

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
- Händleranfragen willkommen -

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1401
8858 Neuburg/Do.

Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

24 Std. Schnellversand

Versandkosten:
Vork. 6,- NN 10,-
Ausland 12,-
Ausland NN 28,-



zeilen ist selbstverständlich nicht endgültig. Um diese nachträglich zu verändern, steht der "Bewegen"- ("Move"-)Schalter zur Verfügung. Nach dem Anklicken desselben wird das Text-Panel ausgeblendet und die einzelnen Zeilen können beliebig verschoben werden. Hierbei wird jedoch auf die Ausrichtung geachtet. So können Texte, die in eine bestimmte Richtung ausgerichtet wurden, lediglich vertikal verschoben werden. Nur frei plazierbare Schriftzüge lassen sich an jede gewünschte Stelle setzen. Auch ein Übereinanderlegen der Zeilen ist möglich, wobei immer die zuerst Eingegebene hinter allen anderen erscheint. Um den Bewegen-Modus wieder zu verlassen, genügt ein Klick auf die rechte Maustaste. Um das Plazieren zu erleichtern, ist es möglich, einen magnetischen Raster einzuschalten, sodaß die Objekte nur bestimmten Stellen abgesetzt werden können. Eingeschaltet wird dieser Raster durch das "Gitter"- ("Grid"-)Symbol.

Neben den Ausrichtungs-Schaltern befinden sich drei weitere Symbole, mit denen die Schriftattribute gesetzt werden können. Es stehen, wie üblich, unterstreichen, fett und kursiv zur Auswahl. Damit hätten wir alle Textgestaltungs-Optionen von Scala besprochen. Doch wer glaubt, hiermit auch alle Möglichkeiten bereits kennengelernt zu haben, der irrt. Denn hinter dem unscheinbaren Schalter "Layout" verbergen sich zwar 'lediglich' Parametereinstellungen für die bisherigen Optionen, doch diese haben es, wie wir gleich sehen werden, in sich:

Layout - volle Kontrolle über die Textgestaltung

Nach dem Anklicken des "Layout"-Schalters öffnet sich ein neues Panel, das eine ganze Reihe von Einstellungsmöglichkeiten bietet (Bild 3). Auf der linken Seite befinden sich acht Gadgets, die in ebensoviele Richtungen zeigen. Mit diesen kann bestimmt werden, wohin der Schatten fallen soll, beziehungsweise in welche Richtung der 3D-Effekt zeigt. Für welche der beiden Möglichkeiten gerade die Richtung bestimmt wird, kann durch den Schalter direkt darunter ausgewählt werden, der zwischen Schatten und 3D umschaltet. Welche Einstellung verwendet wird, sei jedem selbst überlassen, die häufigsten und auch angenehmsten Richtungen sind jedoch nach rechts oben oder unten.

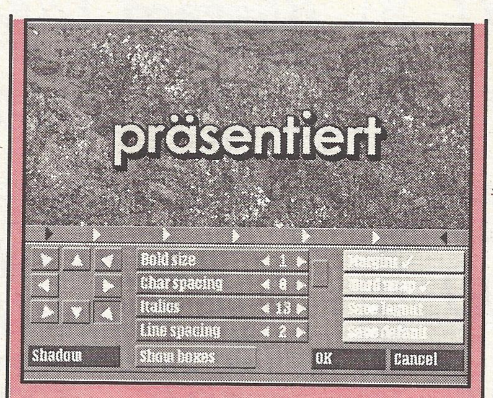


Bild 3: Das Layout-Panel: Die totale Kontrolle über das Aussehen des Textes

In der obersten Leiste lassen sich der linke und der rechte Rand (die dunklen Dreiecke) sowie die Tabulator-Positionen bestimmen. Eine Veränderung des Randes wirkt sich sofort global auf alle Zeilen aus, die ausgerichtet wurden, da diese Einstellungen an die neuen Verhältnisse angepaßt werden. Dasselbe gilt für Text, die an einem Tabulator-Stop beginnen. Wird dieser verschoben, so ändert sich gleichzeitig auch die Position des Textes.Die interessantesten Möglichkeiten befinden sich jedoch in der Optionenliste in der Mitte des Panels. Hier lassen sich so gut wie alle Parameter bestimmen, die für die Schriftgestaltung von Interesse sind. Zuallererst ist hier das "Antialias level", das Werte zwischen 0 und drei annehmen kann. Mit diesem kann angegeben werden, inwieweit für einigermaßen weiche Übergänge zwischen den Objekten und dem Hintergrund gesorgt werden soll. Mit "Bold size" wird die Dicke der Fettschrift bestimmt. "Char spacing" erlaubt das Festlegen der Abstände zwischen den Buchstaben. Diese können gedehnt, aber auch gestaucht werden, je nach Bedarf. Auch die Neigung bei schräggestellter Schrift kann selbst definiert werden. Dies geschieht mittels "Italics", wobei leider nur eine Neigung nach rechts möglich ist.

Der Linienabstand ("Line spacing") gibt an, wieviele Pixel zwischen den einzelnen Linien nach dem Drücken der <Return>-Taste freigelassen werden sollen. Durch die Gittergröße ("Grid size") wird die Sprungweite des Rasters bestimmt. Die Outline-Größe ("Outline size") legt die Dicke des Rahmens, der auf Wunsch rund um die Buchstaben gezogen wird, an. Wie bei vielen anderen Einstellmöglichkeiten können hier natürlich auch sinnlose Werte angegeben werden, die zu oftmals interessanten Effekten führen können. Hier ist Experimentieren angesagt! Die Palettenumrechnung ("Remap") versucht, wenn sie eingeschaltet ist ("1") die Palette von nachträglich geladenen Objekten (z.B. Brushes) so gut wie möglich anzupassen.

Der Abstand zwischen dem Schriftzug und dem Schatten wird durch die Schattenlänge ("Shadow length") bestimmt. Diese Einstellung kann vor allem bei der Kombination von 3D und Schatten interessant werden, da dann der Schatten weit genug von der Schrift entfernt plaziert werden muß, um wieder aus dem 3D-Effekt herauszutreten. Danach jedoch sieht es so aus, als würde der 3D-Block einen Schatten werfen. Die nächsten drei Parameter beziehen sich auf die Unterstreichung, wobei die Position des Unterstrichs ("Underline pos") besonders von Interesse ist. Er gibt nämlich den Abstand des Unterstichs von dem oberen Rand der Schrift an. Durch Verringern des Wertes ist es so möglich, den Unterstrich mitten in den Text zu verlagern, wodurch dieser durchgestrichen erscheint.

Als letzter Parameter der Liste kann die Länge des 3D-Effektes festgelegt werden. Zu große Werte sehen hier nicht nur schlecht aus, sondern verlangsamen auch den Bildschirmaufbau sehr stark. Wie Sie sicherlich beim Experimentieren bereits gemerkt haben, beziehen sich die Einstellungen wie immer auf die gerade aktuelle Zeile und die Änderungen werden dort auch sofort angezeigt. Das bedeutet, daß für jede Zeile eigene Layout-Parameter definiert werden können. Um bestimmte Definitionen sofort wieder abrufen zu können, ist es möglich diese durch "Layout sichern" ("Save Layout") abzuspeichern. Jene Layout-Einstellung die als Default verwendet werden soll, kann mit dem entsprechenden Schalter verewigt werden.

Effektvolles Einblenden des Textes

Die Textzeilen sind fertig entworfen und richtig plaziert, die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten wurden voll ausgenutzt. Das ist alles gut und schön, aber richtige Freude will nicht aufkommen. Denn das einfache Anzeigen der Seite kann irgendwie nicht alles sein, was Scala zu bieten hat. Sicher wissen Sie bereits, worauf ich hinaus will, nämlich auf die Einblendeffekte die Scala für Textzeilen zur Verfügung stellt. Um diese verwenden zu können, muß lediglich der Cursor in jener



Bild 4: Scala bietet fast uneingeschränkte Möglichkeiten der Textgestaltung...

Zeile plaziert werden, in der der gewünschte Text steht. Danach kann im Text-Panel auf den unscheinbaren Schalter ganz am linken Rand geklickt werden, der anfänglich lediglich durch ein blaues Rechteck dargestellt wird. Danach öffnet sich ein neues Panel, das alle zur Verfügung stehenden Effekte enthält (Bild 4).

Die Anzahl derselben ist bereits so groß, daß ein Besprechen jedes einzelnen Effekts den Rahmen dieses Workshops bei weitem sprengen würde. Wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, was ein Effekt bewirkt, klicken Sie diesen einfach an und wählen Sie daraufhin "Zeigen" ("Show") daraufhin wird dieser vorgeführt. Übersehen Sie hier übrigens nicht den Schiebebalken auf der rechten Seite der Effektsymbole! Mit dem Geschwindigkeitsregler wird bestimmt, wie schnell der gewünschte Effekt ablaufen soll.

Eine besondere Funktion nimmt der Schalter "To end" ("zum Ende") ein. Wenn dieser aktiviert ist, was durch einen Haken neben dem Text angezeigt wird, wird allen, der aktuellen Textzeile folgenden Schriftobjekte der gewählte Effekt zugewiesen. Dies erspart vor allem bei vielen Textzeilen eine Menge Arbeit. Beachten Sie bitte, daß die Reihenfolge der Texte nicht durch die Anordnung von oben nach unten auf dem Screen bestimmt wird, sondern nach der Reihenfolge, in der diese eingegeben wurden! Bevor wir uns ansehen, wie diese Ordnung nachträglich verändert werden kann, probieren Sie ruhig einige Effekte aus! Sie sind meiner Meinung nach wirklich fantastisch. Es ist übrigens nicht notwendig, das Effekt-Panel zu verlassen, um eine andere Zeile auszuwählen, die man einblenden möchte. Der Cursor läßt sich auch von hier aus direkt platzieren. Auch das Ausschalten des Panels mit der rechten Maustaste funktioniert.

Wenn Sie allen Textzeilen einen Effekt zugewiesen haben, kehren Sie durch "OK" wieder zun Text-Panel zurück. Von dort aus können Sie sich die Einblendeffekte wiederum mit Hilfe des "Zeigen" ("Show")-Schalters ansehen.

Umordnen von Zeilen

Wie bereits erwähnt werden die einzelnen Textobjekte in der Reihenfolge eingeblendet, in der sie erstellt wurden, unabhängig von der Position am Bildschirm. Oftmals möchte man jedoch diese Ordnung ändern. Dazu bietet Scala ein äußerst komfortables Werkzeug, die Liste, welche durch das gleichnamige Gadget im Text-Panel erreichbar ist.

Es öffnet sich ein eigener Screen, der der Hauptliste stark ähnlich sieht. Statt der einzelnen Seiten werden jedoch die Textobjekte aufgelistet (siehe Bild 5). Neben dem Text wird auch der Einblendeffekt und die Pause angezeigt. Was es mit der Pause auf sich hat, wollen wir uns im nächsten Teil des Kurses ansehen. Für uns sind nun die anderen Funktionen dieser Seite wichtig.

Jenes Textobjekt, das gerade bearbeitet wird, wird gelb angezeigt. Durch Anklicken kann die gewünschte Zeile aktiviert werden. Wählt man danach Löschen (Delete), so wird man nach der letzen zu löschenden Zeile (ausgehend von der aktuellen) gefragt. Dadurch können schnell und bequem mehrere Zeilen gleichzeitig gelöscht werden. In der dritten Spalte wird der Einblendeffekt angezeigt. Wenn man diese Spalte anklickt, öffnet sich das bekannte Effekt-Panel und es kann für die gewählte Zeile ein neuer Effekt bestimmt werden
.

Das Hauptanwendungsgebiet für die Liste liegt jedoch in der Möglichkeit, die einzelnen Texte umzuordnen. Dies geschieht einfach, indem man die zu verschiebende Zeile in der zweiten Spalte (Text) nimmt (linke Maustaste niederhalten) und an die gewünschte Stelle verschiebt.

Um ein Textobjekt in die erste Zeile zu legen, ist es notwendig, dieses ein Stück darüber loszulassen, da es andernfalls immer in die zweite Zeile gelegt wird. Nachdem die richtige Reihenfolge festgelegt wurde, kann diese mit "OK" übernommen oder es können mittels "Cancel" alle Änderungen verwofen werden.

Das Aneinanderreihen von Seiten

Da wir bereits fast am Ende des ersten Teiles des Workshops angelangt sind, wollen wir nur noch kurz besprechen, wie Sie mehrere Seiten zu einer Präsentation verbinden können. Genauere Einzelheiten gibt es dazu im nächsten Teil. Nachdem also eine Seite fertig gestaltet wurde, kann die Arbeit durch "OK" im Text-Panel abgeschlossen werden. Scala fragt nun nach

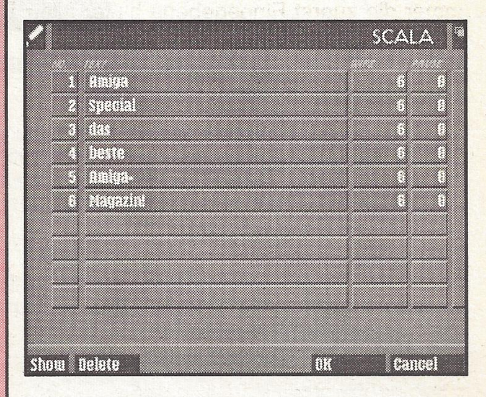


Bild 5: Im List-Fenster kann die Reihenfolge der Textobjekte geändert werden

dem Namen der Seite und gibt automatisch den Text der ersten Zeile vor. Dieser kann natürlich geändert werden. Nach einem weiteren Klick auf "OK" gelangen wir zurück in die Haupliste. Hier kann mittels Neu (New) eine weitere Seite erstellt werden. Das Script kann durch "Save script" (Script sichern) abgespeichert und mit "Run!" gestartet werden. Übrigens lassen sich die Seiten auf dieselbe Weise umordnen, wie dies im Listenfenster besprochen wurde!

Somit wären wir am Ende des ersten Teiles unseres Scala-Workshops angelangt. Die Möglichkeiten der Schriftgestaltung sollten Sie einige Zeit lang beschäftigen. Experimentieren Sie ruhig mit den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten, vor allem im Layout-Panel, um ein Gefühl für die Gestaltungsfähigkeiten von Scala zu bekommen. Im nächsten Teil werden wir uns das Aneinanderreihen von Seiten genauer ansehen. Auch das Einbinden von Brushes, Animationen, Sounds und externen Programmen wird besprochen. Zusätzlich werden wir die Möglichkeiten des "Shufflers" kennenlernen. Lassen Sie sich überraschen!

(HT)

Aktuelles auf dem AMIGA

NEWS...NEWS...NEWS...

Mehr als nur stupides Planen!



2D-Architekt zur Innenraumplanung für AMIGA

Für die individuelle, bequeme und einfache Planung der Inneneinrichtung Ihrer Wohnräume. Gestalten Sie das Wohn-, Schlafzimmer, Bad usw. am Amiga. Anhand verschiedener Auswahlpunkte und einer umfangreichen "Möbel-Bibliothek" entsteht schnell ein kompletter Raum auf dem Bildschirm.
Natürlich können Wände (verschiedene Stärken), Fenster, Türen etc. markiert werden. Das Ausbauen, Erstellen und Einbinden eigener, neu entworfenen Möbelstücke, sowie die Kompatibilität zu Kickstart 2.0 runden das Programm ab.
Lieferumfang: 3,5"-Diskette mit dt. Handbuch. **69,–**

Ein Bestseller mit Reinigungsset!



AMIGA Check - Profiwerkzeuge

Defekte RAM-Bausteine, flimmernder Monitor, der Mauszeiger fliegt über den Bildschirm oder der Joystick hat permanent Dauerfeuer. Defekte Hardware zu lokalisieren ist oft schwerer als bei diesen Beispielen. Amiga Check ist ein Top-Diagnose- und Hilfspaket (Software) das Ihnen mit einigen speziellen Programmen zur Seite steht.
Das Disk-Reinigungsset für 3,5"-Laufwerke unterstützt die Lebensdauer des Laufwerkes.
Lieferumfang: 3,5"-Disketten, Reinigungsset und dt.Handbuch. **79,–**

Für alle Anwender die nicht das komplette Schutzpaket benötigen!

Amiga Check light (ohne Reinigungsset)

Hardwarecheck und Testroutinen; 3.5"-Disk mit dt. Anleitung **49,–**



- *Verwaltung der drei privaten "Standfüße"*
- *Grafische Auswertungen*
- *Finanzen im Griff*

Home Manager für AMIGA

Alles in einem ist nicht jedermans Sache... aber Home Manager bietet alle wichtigsten Features zur Verwaltung Ihres "Geldbeutels".
Die wohl wichtigsten Augenmerke des privaten Haushaltes: Haushaltsbuch, Giro-/Spar Konto, Kfz-Kosten und ein Notizbuch für alle Gelegenheiten.
Nur EINE ansprechende Benutzeroberfläche - also kein ständiger Diskettenwechsel, oder Nach- und Neuladen von Stammdaten. Alle Eingaben können per Maus oder Tastatur getätigt werden.
Für alle Amigas mit mind. 1 MB RAM und Kickstart 2.0.
Lieferung mit dt. Handbuch **99,–**

Zeit zu lesen... muß man sich nehmen!

O. Winkler/Public Domain Praxis
ca. 340 Seiten inkl. 3,5"-Disketten. Jetzt erfahren Sie alles, was für die tägliche Public Domain Praxis notwendig ist. Über 100 Top-Programme aus Freeware und Public Domain werden ausführlich vorgestellt, inklusiv vielen Praxis-Tips und 10 TOP-Programmen auf Diskette. Komplett in Deutsch! **39,–**

Hartwig Tauber/Das Amos Buch
ca. 260 Seiten inkl. 3,5"-Diskette.
Eine der besten Programmiersprachen für den Amiga wird in diesem Buch abgehandelt. Nutzen Sie eine kompetente Einführung die u. a. folgendes bietet: Grundlagen - verständliche Befehls-Erklärung von Amos - Scrolling- und Grafikeffekte - Sprites, Bobs und Amal - Beispiele zur Spieleprogrammierung - Erklärung über Amos 3 D und Compiler - über 50 Beispielprogramme - vier Spiele. **Systemvoraussetzungen:** Amiga mit 512 kB RAM-Speicher, mind. Kickstart 1.2 und AMOS-Programm. **49,–**

media Verlagsgesellschaft mbH
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
Telefon 08387/8052
Telefax 08387/8355

media Verlagsgesellschaft

Österreich:
INTERCOMP A. Mayer GesmbH
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
Telefon 05574/47344-45

Schweiz:
Swisoft AG
Madtretschstraße 48
CH-2502 Biel
Telefon 032/231833



Prozessortest

Hiermit stellen wir Ihnen ein kurzes Tools vor, welches den Prozessor und evtl. vorhandenen Co-Prozessor ermittelt und ausgibt.
Aufgerufen wird "Prozessortest" nur von der Shell, in welche dann auch die Ausgabe geschrieben wird. Das Listing ist kurz und selbsterklärend.

```
Prozessortest 1.0

Markus Adamski
Tannenweg 7
4100 Duisburg

Assambler: Devpac III

                INCDIR    DEVPAC:Include/
                INCLUDE   exec/execbase.i
                INCLUDE   exec/exec_lib.i
                INCLUDE   dos/dos_lib.i

CALL            MACRO
                 IFEQ     NARG-2
                  IFND    \2
                   move.l 4.W,a6
                  ELSEIF
                   move.l \2(a5),a6
                  ENDC
                ENDC
                jsr       _LVO\1(a6)
                ENDM

main_:          move.l    4.W,a0              ; Adresse der Exec-Library
                move.w    AttnFlags(a0),d0    ; Prozessorflag lesen

                lea       Ausgabe_1(pc),a5    ; a5 -> Ausgabe-String
                btst      #AFB_68010,d0       ; Bit für 68010 gesetzt ?
                beq       1$                  ; Nein, weiter testen
                move.b    #"1",8(a5)          ; "1" in Ausgabe-String schreiben
1$:             btst      #AFB_68020,d0       ; Analog restl. Prozessoren
                beq       2$
                move.b    #"2",8(a5)
2$:             btst      #AFB_68030,d0
                beq       3$
                move.b    #"3",8(a5)
3$:             btst      #AFB_68040,d0
                beq       4$
                move.b    #"4",8(a5)

4$:             btst      #AFB_68881,d0       ; Bit für 68881 gesetzt ?
                beq       5$                  ; Nein, weiter testen
                move.b    #"1",21(a5)         ; Sonst "1" in Ausgabe-String
                bra       6$
5$:             btst      #AFB_68882,d0
                beq       52$
                move.b    #"2",21(a5)
                bra       6$

52$:            moveq     #4,d1               ; Bits für beide Co-Pros nicht
56$:            move.b    #"-",17(a5,d1)      ; gesetzt => Ausgabe-String an
                dbra      d1,56$              ; entsprechender Stelle löschen

6$:             btst      #AFB_68040,d0       ; Falls ein 68040 im System ist
                beq       7$                  ; und beide Co-Pro-Bits nicht
btst            #AFB_68881,d0                 ; gesetzt sind, so ist der 68040
                bne       7$                  ; Emulationscode nicht geladen.
                btst      #AFB_68882,d0       ; (Siehe "execbase.i")
                bne       7$
                lea       Ausgabe_2(pc),a5

7$:             lea       DosName(pc),a1      ; Dos-Library öffnen
                moveq     #37,d0
                CALL      OpenLibrary,EXEC

                move.l    d0,a6                     ; Ausgabekanal holen
                CALL      Output

                move.l    a5,d2               ; Text ausgeben
                moveq     #Ausgabe_2-Ausgabe_1,d3
                CALL      Write

                move.l    a6,a1               ; Dos-Library schließen
                CALL      CloseLibrary,EXEC

                moveq     #0,d0               ; Ende
                rts

Ausgabe_1:      dc.b      "CPU: 68000, FPU: 68881",10,10,13

Ausgabe_2:      dc.b      "CPU: 68040, FPU: 68040",10,10,13

DosName:        dc.b      "dos.library",0

                END
```



AMIGA-KREATIV-SOFTWARE

Ein starkes Gespann! Ein starkes Gespann! Ein stark



- *für alle AMIGA mit 1 MB RAM*
- *viele Motive auch speziell als Genlock-Maske vorbereitet*
- *Textures als Multi-Media Hintergrund; alle Motive im Professional Overscan (736 x 850)*
- *Freies Kombinieren von Bildern und Colorfonts durch spezielle Paletten*
- *6 hochauflösende Colorfonts (bis 12 indiviuelle Größen)*
- *über 20 Farbpaletten zur Materialsimulation der Fonts*

Pro Media - Background & Colorfonts, Hintergrund-sammlung für AMIGA

Ob für Videotitling, Multimedia oder reine Grafikbearbeitung - Profis und ambitionierten Amateur: PRO MEDIA B & C macht Ihr Kreativsein zum KInderspiel! Über 60 HiRes Bildmotive zu den verschiedensten Themen lassen sich beliebig und, ohne Anpassen auf die Schriften der 6 hochauflösenden Colorfonts kombinieren. Aus mehreren Bidern wird somit, ohne Mühe, das Motiv Ihrer Wahl. Diverse, realistische "Schilder" zum indiv. Beschriften

Lieferung inkl. ausführlichem Workshop und dt. Handbuch.
DM 149,– ÖS 1190,– Sfr 149,–

Wichtiger Hinweis!
Besonders geeignete/benötigte Software für Pro Media/Media Fonts:
VTitler, DPaint III/ DPaint IV, Scala, Broadcast Titler, Deluxe Video III, sowie sämtliche Programme, die HiRes, Overscan und Colofonts verarbeiten.

Media Fonts - hochauflösende Fonts für AMIGA

3 Disketten mit hochauflösenenden AMIGA-Schriften in vielen verschiedenen Größen bis weit über 100 Punkte Höhe! z. B. **Grafik-, DTP-, vor allem aber bei Multimedia- und Desktop Videoanwendungen.** Sie finden hier praktisch jeden gängigen Schriftstil in verschiedensten, fein abgestuften Größen; außerdem spezielle Font-Styles in höchster Auflösung für kreative Überschriften. Hierbei handelt es sich **nicht** um eine wahllose Sammlung von PD- oder sonstigen Fonts, sondern um eine genau aufeinander abgestimmte Bibliothek hochwertiger, in jeder Größe, handbearbeiteter Zeichensätze.
Die typische Staffelung von 12, 25, 50, 65 und 100 Punkten Höhe (z.T. noch mehr Größen) erlaubt die Realisierung von HiRes-Überschriften und das Darstellen von kleinsten "Fließtexten". Die Stärke der PFP-Schriften liegt eindeutig in den Bereichen: **Grafik, Multi-Media und Desktop Video.**

- **Universal**: 7 Zeichensätze in insgesamt 36 Größen (12 bis 100 Punkte Höhe)
- **Big Fonts:** 6 spezielle Zeichensätze für Überschriften (bis 123 Punkte Höhe)
- **Headline:** 5 Zeichensätze (Capitals) in insgesamt 26 Größen (plus jeweils 2 Höhen pro Größe)
- Alle Zeichensätze mit relevanten deutschen und vielen internationalen Sonderzeichen
- Tools zur einfachen Installation
- Alle Fonts als IFF-Beispielbilder

Systemvoraussetzungen: AMIGA mit mind. 1 MB RAM, Kick 1.3/2.0.
Lieferung inkl. dt. Handbuch

DM 79,– ÖS 590,– Sfr 79,–



AMIGA-KREATIV-SOFTWARE



Gespann! Ein starkes Gespann! Ein starkes Gespann!

- *Ruckfreies Scrolling in allen Modi*
- *max. Farbdarstellung von 4096 (nicht 16)!*
- *Professionelle Betitelung mit jedem AMIGA*
- *Kickstart 2.0 kompatibel*
- *Beliebiges Laden von HiRes-, LoRes- und HAM-Grafiken*
- *Lieferung mit ausführlichem dt. Handbuch*

HEUTE LIMES MADISON MELODY

PRO MEDIA

Amiga Genlocks

Videos betiteln nach eigenem Geschmack!

V-Titler für AMIGA

Neben einem Genlock gehört ein Video-Betitelungsprogramm zur Grundausstattung um Videobilder und Computergrafiken vernünftig kombinieren zu können.
Der V-Titler arbeitet nach einem einfachen, benutzerfreundlichen Prinzip: IFF-Grafiken jeder Herkunft können in beliebigen Dimensionen be- und verarbeitet werden.
Weitere Features: Einbindung verschiedenster Farbformate (inkl. HAM und Halfbrite) - Kombination verschiedener Brushes - Horizontales Scrolling mit einstellbarer Geschwindigkeit - definierbare Pausen und interaktive Steuerung mit der Maus - max. 4096 Farben (auch bei Hires-Brushes).
Professionelles, ruckfreies Scrolling, dürfte aber die herausragende Besonderheit von V-TITLER sein!
Systemvoraussetzungen: AMIGA mit mind. 1 MB RAM (2 MB empfohlen), Kickstart 1.3/2.0, IFF-Malprogramm (z. B. Personal-Paint), Festplatte und Turbokarte empfohlen.
Lieferung inkl. dt. Handbuch

DM 79,– ÖS 590,– Sfr 79,–

Media Verlagsgesellschaft
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
Tel.: 08387/8052

media Verlagsgesellschaft

Der Expertentip! Der Expertentip! Der Expertentip!

Professionelle Videobetitelung kann sehr einfach sein! Der VTitler übernimmt alle Grafiken und Schriften, die Sie in einem beliebigen AMIGA-Malprogramm erzeugt haben und kombiniert sie, nach Ihren Vorstellungen, zur fertigen Präsentation. Das Scrolling (zwei Richtungen) ist auch bei hochauflösenden und vielfarbigen Grafiken und "kleinen" Amigas butterweich. Filmvorspänne aus Text und Bild sind bei dementsprechenden Schrift und Bildmotiven nicht von denen im Fernsehen zu unterscheiden. Geschwindigkeit, Richtung der Bewegung, Abstände zwischen den Grafiken und Pausen bestimmen sie selbst. Durch einfache Mausklicks laßt sich die Computergrafik absolut synchron zum Videofilm schalten.

Peter H. W. Arnold
Redakteur der Amiga Special

Kleinanzeigen MARKT

SOFTWAREANGEBOTE

Biete BECKERtext II-Druckertreiber für NEC-Prinwriter ! Stark erweitert und fehlerfrei. Für DM 5,- erhältlich. Dirk Busse, Kropsburgstr. 8, 6708 Neuhofen, Tel.: 0621-6042631 (tagsüber).

Verkaufe Originale: F19 Stealth Fighter (DM 50,-), Data Becker Demomaker (DM 50,-), Oktalyzer (neue Version, DM 65,-), Sonic Arranger (DM 55,-), Buch "Der Einstieg" (DM 20,-), Diskettenbox für 80 Disk.3,5" (DM 5,-). Andreas Koglin, Spreestr. 3, O-1190 Berlin, Tel.: 030-6319299.

Deutsche FD-Serie AMIGA SZENE. Zur Zeit 18 Disketten. Gratisinfo anfordern bei: Michael Petrikowski, Schlachthofstr. 13, 3250 Hameln.

Verkaufe Word Perfect 4.1 (deutsch) mit Handbuch für DM 175,-, MS-DOS 4.01 mit HandbÜchern für DM 30,-. Rainer Scholz, An der Lehmgrube 1, 8711 Buchbrunn, Tel.: 09321-22723 ab 18 Uhr.

Alle folgenden Spiele verkaufe ich für nur je DM 7,50 (alle zusammen für DM 50,-): Glücksrad, Super Peter-Land, Monopoly, Tetris (für 2 oder 3 Spieler), Bundesliga-Verwaltung, Vier Gewinnt, Kniffel, Rubiks Magic Cube, Werner. M. Kohn, Postfach 740157, 4600 Dortmund.

Biete Amiga-Originale!! Preis VHS!! Nur Originale, etwa 60 Programme. Liste bei: G. Jeschke, Tannenweg 36, 3040 Soltau.

Verkaufe Amiga Midi PD-Songsammlung ca. 1000 Sequenzen auf 15 Disks, Midi-File-Format DM 90,- und Midikeyboard kawai FS 680 für DM 400,-. M. Hamburg, Geleitsstr. 3, O-9209 Mulda.

PD aller Art für Amiga und Midi-Songs für Amiga und PC. Infodisk gegen DM 2,- in Briefmarken bei: Björn Sackers, Am Spielberg 5, 4294 Isselburg.

Verkaufe Amiga Games Amberstar DM 40,-; Lemmings incl. DataDisk DM 40,-; Loom DM 30,-; Legend of Kyrandia DM 40,-; Birds of Prey DM 40,-; Moniac Marsion DM 30,-; Fire and Ice DM 30,-; u.v.A.; alles Originale. Ulrich Buhr, Zeithstr. 47, 5200 Siegburg, Tel.: 02241-56995.

Biete an! Wenn man schon den besten Computer der Welt hat (Amiga 4e ver), dann sollte man auch die beste Moduleserie unserer Galaxie haben. Test the Best! "Dr. Megasound Serie". Alle 14 Tage 4 - 5 neue Megamodule, DM 4,- pro Disk, im Abo billiger u. punktlich! Peter Bredau, Scherpenbergstr. 102, 4130 Moers 1, Tel.: 02841-54439.

Verkaufe Eye of the Beholder I + II je DM 45,-; Build It, Mindbender, Super Scramble Simulator, Sidewinder, Kult, Skweek, Quik & Silva je DM 20,-; Revenge of Doom DM 10,-. Ficher Rudolf, Klause 3, 8313 Vilsbiburg, Tel.: 08741-7332 ab 18 Uhr.

Wegen Doppelkauf: Reflections 2.0 unbenutzt, noch verpackt, für DM 180,-. Uwe Kurzweg, Burgstr. 30, 4150 Krefeld 11, Tel.: 02151-46168 nur vormittags.

Originale! Cirilization dt. DM 49,-; Deluxe Paint III dt. DM 79,-; Beckertools, 688 Attack Submarine, EDwork je DM 15,-; History Line, SimAnt (beide neu!) je DM 79,-; Sven Kreutz, HolzmÜhler Weg 25, 6304 Lollar, Tel.: 06406-71389.

Verkaufe AZTEC-C-Professional V5.2 für DM 205,-; Personal Fonts Maker, Test in AS und AM: sehr gut, DM 95,-; CDTV: Classic Board Games für DM 75,-, !Grafik in Assembler" zum halben Preis; 512 KB-Speicherweiterung für DM 35,-; D. Engel, Gartenäcker 26, 8430 Neumarkt, Tel.: 09181-296616.

WAHNSINN - Die "Best of"-Serie zum WAHNSINNS-Preis. Jede Diskette kostet max. DM 2,- und die Katalogdiskette ist GRATIS! Kai Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1.

Verkaufe Citizen Druckertreiber für Beckertext II Swift 24/C und 240/C; alle Fonts und Farben im Menü, Personal Fonts Maker V1.2, neueste Version in Deutsch mit deutschem Handbuch (NP 139,-) für nur DM 70,-. Karl Heinz Maier, Holzstr. 10, 8034 Germering, Tel.: 089-845225.

Verkaufe Aztec 5.01 C-Compiler m. Ed., SLD, Updatecard, (dev.) DM 200,-; Bücher: Workshop C, Grafik im C, C-Systempr., Amiga Profibauch, DM 200,-, auch einzeln. D. wassel, Morgenstr. 20, O-3560 Salzwedel, Tel.: 03901-22708.

Verkaufe Originale Black Gold, Steigenberger. Hotelm., Bundesliga Manager prof. V1.3 mit 2 Torzenendisks und Team-Tor ED., AMOS The Creator Deutsch V1.3 mit deutschem Handbuch, Preise VHS. T. Bastian, Badallee 10, 2253 Tön-

ning. Tel.: 04861-5796 ab 18 Uhr.

Verkaufe Master-Kfz DM 20,-; Master Cad (3D-Prg.) DM 20,-; Etikett-Commander V2.0 DM 30,- (zuzügl. Porto). Fiorilli, In der Heide 21, 7270 Nagold 6, Tel.: 07459-2677.

Verkaufe Demos, Diskmags, Sounddisks, immer die neuesten vorhanden! Keine Raubopien - 100% legal! Liste für DM 2,- Rückporto: R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seeretal 2.

Druckeranpassung für BECKERtext II an alle STAR, Fyjitsu DL 1100 u. HP-DeskJet. Alle Teatures u. Schriften nutzbar. Incl. Bildschirmfonts u. Anleitg. STAR u. Fujitsu mit WB-Treiber. Rainer Hamann, Gronaustr. 30, 6200 Wiesbaden 32, Tel.: 0611-702482 ab 19 Uhr.

Verkaufe Superbase Professional sFr. 150,-; Photon Paint 2.0 incl. Cell Animator sFr. 30,-; Videotitler 1.1 + LCA sFr. 40,-; TV-Show sFr. 30,-; Deluxe Video sFr. 20,-; Dali Raytracer sFr. 30,-; Becker Tools sFr. 20,-. Hans Müller, Schulstr. 29, CH-8902 Urdorf, Tel.: 01-7341382.

PD-PaketeGamepack DM 20,-; Copy DM 5,-; Antiviruspaket DM 20,-; Repairpack DM 5,-; Diskutils DM 30,-; Demomakerpack DM 30,-; Backup + Archiv-Pack DM 5,-; Alle Prg. mit dt. Anleitungen! Christian Busert, Tintgenstr. 12, 5503 Konz, Tel.: 06501-5171.

Verkaufe Commodore Btx Software-Decoder V29 mit Handbuch für DM 95,-; Allwellenempfänger Globephon ICF 2003 Dx Space Commander ohne Postzulassung DM 180,-. H. Kramer, Schillerstr. 19, 3503 Lohfelden, Tel.: 05608-2440 oder Bts 05608-2440-001.

Verkaufe DemoMaker, Klavier lernen, Amiga Vision, Mighon Junior, Ghostwriter. Alles Originale je DM 20,- oder alles für DM 50,-. Günter Bänker, Laak-Str. 51, 4223 Voerde, Tel.: 02855-81763.

Achtung!!! Löste umfangreiche Softwaresammlung auf. Zu super Preisen!!! Liste gegen Rückporto!!! David MÜhl, Grünewaldweg 25a, O-8812 Seifhennersdorf.

Verkaufe Mindfighter, Nightbreed, Terramex, Speedball, Flight of the Intruder, Pioneer Plague, Blazing Thunder, Mega lo Mania, Cadaver, Hard Nora, Alien Breed. Kai Peter, Hauptstr. 20, 7606 Lautenbach, Tel.: 07802-5329.

Original Amiga-Spiele wie Indiana Jones IV DM 50,-; Monkey Island II DM 40,-; Future Wars DM 25,-; u.v.a. Franz Werner, Zugspitzstr. 2, 8854 Bäumenheim.

Verkaufe Über 170 Fonts (z.B. für PageStream, PPM, Pro Page, Pro Draw, usw.) und Cliparts (für alle Programme). fonts am DM 1,-! A. Lösch, Köglergasse 11, 8714 Wiesentheid (DM 1,70 RÜckporto nicht vergessen!).

Verkaufe topaktuelle legale Demos aus der Szene. über 2100 Disks mit Demos vorhanden. Liste + Info gibt es gegen DM 2,-. Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11.

Verkaufe Amiga Vison mit M+T Handbuch DM 75,-; Digi Paint III DM 75,-; Video Backup und 3 volle Casetten DM 150,-; Amiga Terminplaner DM 15,-; HaushaltsbuchfÜhrung 3.0 DM 30,-; Die Bibel (3 Disks) DM 15,-. Harald Bender, Ritterlöhstr. 72, 5952 Attendorn, Tel.: 02722-52344.

Verkaufe C-Compiler Aztec C Developer V 5.0c + SLD (mit

Updatemöglichkeit). Preis VB. Mark Höpfner, Birlenbacher Str. 230, 5900 Siegen, Tel. 0271-85912

Leistungsstarke Kurvendiskussion gegen eine SchutzgebÜhr von DM 10,- abzugeben. Viele Funktionen implementiert. M. Woyke, Theod.-Fontane-Str. 3, 2000 Norderstedt.

Amiga Demos! Habe immer die neusten Demos! Disk DM 1,50. Im Abo billiger! Riesen Archiv, ca. 1.500 Disks. Info auf Disk gegen DM 2,- bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt.

Kompl. Fish-Disk-Sammlung (Disk 1 - 780 z.Z.) in Posso-Boxen. Virenfrei und mit Funktionsgarantie. Günstig! Preis: Verhandlungssache. Tel. Schweiz 041-413742, 18 - 19 Uhr, Peter Koch, Postfach 179, CH-6010 Kriens.

Verkaufe 50 PD-Spiele auf 3 Disketten für DM 10,-, VNP sonst. PD Software für Stk. DM 2,-. Liste gegen DM 1,50 (in Briefmarken oder bar) an: Ingo Winkler, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg.

Wing Commander DM 90,- Superbase Professional3 DM 100,-; Aztec C 3.6a DM 170,-; TurboSilver 3.0 DM 100,-; Alles Original Software! Tel. 06255-2276, C. Dambruch, Hauptstr. 151, 6145 Lindenfels 3.

Verkaufe Directory Opus, neueste Version 4.0, deutsch, noch originalverpackt, DM 95,-. Beier, Edelwei·str. 22, O-1297 Zepernick.

HARDWAREANGEBOTE

Amiga 2000 B, Flicker-Fixer, AT-Karte, 2 Mäuse, ! MB Chip, 4 MB Fast, 2 Laufw., 40 MB Festplatte, VGA-Karte, Umsch. Box DM 1900,-, Küppers, Tel. 0261 - 72312.

Verkaufe A600 mit 1 MB, integriertem 3,5"-Disk-Laufwerk, sowie CreditCard, Maus u. Joystick. Dazu Beschreibung u. Einsteigerbücher, 25 Spiele, Haushaltsbuch u. Datenbank, weitere 12 Anwenderprogramme, BTX u. Raum u. Designprogr. für nur DM 700,-. Tel. 030-6544582, S.-Allende-Str. 53, 1170 Berlin.

Amiga 2000B Flicker Fixer, AT-Karte, 2 Mäuse, 1 MB Chip, 4 MB Fast, 2. LW, 40 MB Festplatte, VGA-Karte, Umsch.Box DM 1.900,-. Josef Küppers, Aldegundisstr. 17, 5400 Koblenz, Tel. 0261-72312.

Verkaufe VLab + 24 Bit Grafikkarte Colormaster Neupreis DM 2.025,- VB DM 1.700,-. Tel. 08395-1854, Klaus Hambig, Hauptstr. 79, 7951 Tannheim.

Supra Modem 2400 V42 bis DM 100,- und Action Replay MK II für A2000 DM 80,- zu verkaufen. Tel. 09732-5958, Michael Börner, Breslauerstr. 15, 8783 Hammelburg.

Verkaufe Keyboard Casio MT-640 mit Netzteil, Midi-Inter., Sound-Sampler, Software u. Zubehör für VB DM 680,- an Selbstabholer. M. Schüssler, A.d. Schollbruch 21, 4650 Gelsenkirchen, Tel. 0209-57547.

Verk. A500 WB 1.2.3, Monitor 1084 S, Zweitlfw., 2 Mouse, 3 Joystick, Bücher, Drucker Epson LQ-550 mit orig. Software, Neupreis ca. DM 6.000,- wegen Systemwechsel. Alles zusammen VB DM 2.200,-. Tel. ab 19 Uhr 089-7258358, Virnig Stefan, DreimÜhlenstr. 14, 8000 MÜnchen 5.

MK III Action Replay für Amiga 500 und Für Amiga 2000 für je DM 150,-. Bitte nach 17 Uhr anrufen. Adolf Lahner, GrÜnewaldstr. 19, 8702 Estenfeld, Tel.: 09305-1221.

Festplatte für Amiga 500 "SupraDrive" 500 XP, 52 MB und 1 MB externer Speicher + 2 Original-Spiele (PowerManger und Mega lo Mania) für DM 800,-. Reinhardt Barth, Minzer Landstr. 42, 6234 Hattersheim 1, Tel.: 06190-8139.

Verkaufe Turbokarte A500-68020-20+68881-20, 512 KB 32bit-Speicher, 0-Waitstates, Montage im Prozessorsockel. Noch 20 Monate Garantie, FP DM 500,-. Andreas Stevens, Fuchsweg 24, 5190 Stolberg, Tel.: 02402-87241 ab 17 Uhr.

Verkaufe 512KB Speichererweiterung für A500, intern, abschaltbar, mit Uhr für DM 40,-, biete auch günstige GARY-Adapter. Michael Heise, Dorfstr. 102, O-8901 Gersdorf, Tel.: 035829-224.

VerkaufeA2000 D, KS 2.0, ECS, WB 2.05, 2x3,5"LW, 3MB RAM (1MB Chi, 2MB Fast) + GVP-Controller mit 85MB und RAMOPTION. NP DM 2.300,- VP DM 1.800,- 3 Monate alt!. Steffen Wyrwa, Huronseestr. 78, 1136 Berlin.

A500 Kickstart 1.3, Vortex AT-Emulator, TV-Modulator 520, Joystick, VB DM 500,-. Roland Bußjäger, Münchner-Str. 32, 8901 Kissing, Tel.: 08233-6618.
Verkaufe für DM 600,- ein DIGI-GEN von PBC Biet mit eingebautem Digitizer Deluxe View 5.0 von Hagenau. Das Multifunktionsgenlock hat viele automatische und manuelle Effekte. Wie Fades, Wipes, Colorbar, Colorprozessor und einen Signalwandler für RGB, S-VHS, HI-8 und FBAS. Der neuwert ist ca DM 1.200,-. R. Meyer, Oberstr. 26, 5160 Düren, Tel.: 02421-14375.

Verkaufe Retina 4MB mit VGA-Switchbox und Kabeln - nur kurz angetestet - für VB DM 700,-; A2090 A SCSI-Controller für A2000 für DM 100,-. Martin Rottländer, Barbarastr. 31, 5200 Siegburg, 02241-387111.

Verkaufe A500 2MB-Fast/1MB-Chip + Uhr + Imagine V1.1 + Superbase für nur DM 1.000,- (ohne Software für nur DM 800,-). Frank Coburger, Neue Str. 27 c, O-5912 Seebach.

Verkaufe A500 1MB RAM, HD 50 + 2MB RAM für VB DM 800,- auch einzeln. Rolf Vetter, Heinz-Steger-Ring 22, O-4500 Dessau, Tel.: 0340-826777 ab 18 Uhr.

Verkaufe Grafikkarte Colorburst 24BIT+Handbuch+Malsofwäre-extern für A500/2000/3000 geeignet, mti eigenem Netzteil und Lüfter. Preis DM 500,-. B. Haier, Mefferdatisstr. 8 5100 Aachen, Tel.: 0241-28631.

Verkaufe A2000 mit KS 2.0, 3MB Ram. SX-Karte mit 30 MB Harddisk, 2630-Turbokarte, 2091-40 Festplatte mit SCSI-Kontroller, Genlock A2301 und 1084 Monitor.
Dazu The Art Department. VHB DM 2.200,-. A. Schulz, Frankenbacherstr. 47, 7100 Heilbronn.

A500 mit Kick 1.2 + 2.0, 2,5MB RAM, 2. Floppy, Farbmonitor, Commodore Farbdrucker, evtl. Stereoanlage, massig Lit., Orig.-Progr., PDs - Preis VB - A. MÜller, Beimlerstr. 14, O-9580 Zwickau, Tel.: 0375-782495.

Verkaufe Medusa 2.1 fÜr A2000/A3000 orig. DM 125,- (inkl. Roms); PC-Multi I/O Karte (Ser, Par, Ide usw.) DM 30,-; PC-Mini-Tower-GehÑuse DM 85,-. Meine Adresse: Hans Luyten, T Hofflandt 36, 4851 TC Ulvenhout, Holland.

Verkaufe Amiga 2000
Kick 1.2 + Kick 2.0 Enhancer Kit, 5,25" Laufwerk, Mastercard MC 702, 40 MB Quantum, Kickumschaltplatine DM 1.400,-. Tel. 07244-1570, Stefan Bergmann, Bussardweg 7, 7504 Weingarten.

A500 1.3
FP A590/20 MB Ram bestÜckt, Monitor 1081 und HandbÜcher, Maus, Mauspat usw. PreisgÜnstig abzugeben. Tel. 08821-50711, Christian Dopfer, Zugspitzstr. 61, 8100 Garmisch-Partenkirchen.

GVP-SCSI-Hostadapter
fÜr A500 mit 52 MByte Quantum Festplatte und 2MByte RAM fÜr DM 750,-. Tel. 0631-14230, Ralph Bo·ler, Kurt-Schumacher-Str. 62, 6750 Kaiserslautern.

Verkaufe A500 mit Monitor, Festplatte A590, 3 MB Ram, Kickstart 1.3 und Abdeckhaube. VB DM 1.100,- Bitte erst ab 18 Uhr anrufen. Tel. 06483-3438, Michael Salomon, MÜhlstr. 2 b, 6251 Selters 2.

Verkaufe Festplatte
Vortex System 2000 fÜr A500 (plus)/1000. KapazitÑt 30 MB, anschlu·fertig am Expansionsport. Mit deutschem Handbuch und Installationssoftware. Incl. diverser PD-Programme zu Verwaltung der Platte. Preis VB DM 250,-. Tel. 06483-6136 ab 18 Uhr. Matthias Jost, GrÜner Weg 3, 6259 Brechen.

Verkaufe Farbmonitor
Philips CM 8833-II vÜr VB DM 380,-; HF-Modulator (kaum benutzt, originalverpackt) fÜr VB DM 45,-. Boris Thielbeer, Dînitzer Str. 3, O-3581 Neuferchau.

Verkaufe
16 x Ram Chips 514256-08 Zip-Geh. DM 140,- (z.B. Amiga 3000); Amiga 1000 + Farbmonitor + neues Laufwerk (intern) + 2MB Combitec-Speichererweiterung + Centronics-Kabel + Bucher DM 800,-. Michael Goedecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle, Tel.: 05303-5435.

Amiga 2000
2 LW (3,5", 5,25"), 1MB sowie DPaint 3 Buch, VB dM 1.200,-; Au·erdem C64 mit Floppy und Drucker + Joystick VB DM 400,-; Michael Möller, An d. Eselshîhe 177, 8720 Schweinfurt, Tel.: 09721-46026.

A 2000
2 int. 3,5" LW, PC-Karte 2088, int. 5,25" LW, MS-DOS 4.01, 6W-Basic, Shell, Farbmonitor 1081, 5 Data Becker BÜcher, VB DM 1.500,- ; Martin Schultz, Am Oberberg 8, 3363 Eisdorf 2, Tel.: 05522-82580.

Verkaufe
Sirius Genlock DM 1.249,-; VLab A 1/3/4000 DM 469,-; Opal Vision FP dM 1.900,-; Original Upgrade Worbench/Kick 2.0 volle Dokumentation DM 129,-; Chr. Winzen, Voedestr 30, 5810 Wit, Tel.: 02302-26421.

Verkaufe
ext. 5,25"-Floppy! So gut wie neu, kaum gelaufen (ca. 10 Std.) da "viert"-Laufwerk. Mit BusdurchfÜhrung, An/Aus-Schalter, 40/80 Trackumschalter (auch unter MS-DOS nutzbar!! fÜr DM 150,- VB; Sound-Sampler Techno Wound Turbo-System fÜr DM 60,-. M. Pekiz, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt 90, Tel.: 069-700757 ab Freitag 80 Uhr + Sa. + So.

Amiga 600HD
mit 20MB Harddiskh, 2MB intern mit Uhr, integrierter TV-Modulator, 2 Joysticks, Litzeratur fÜr Einsteiger und Software. Au·erdem Farbmonitor 1084s. Auch getrennt abzugeben. Preis VS. Thorsten Strîher, Waldstra·e 7, 6339 Bischoffen 4, Tel.: 06444-8626.

Amiga 2000
WB 1.3, 1 Jahr alt, 2 x 3,5" LW, Emulator 286 AT incl. 5,25" LW, 2 Controller Commodore A2090 A, 20 MB Festplatte (nicht angeschlossen) Viele Programme: Deluxe Paint 3 + 4, Becker Text, Delux Print usw. Viele BÜcher, Star LC24-200 color, VHB DM 2.600,-.

Thomas Haas, Langmatt 6, 7886 Murg, Tel.: 07763-3132.

Verkaufe
A2000, 2 int. 3,5" LW, PC-Karte 2088, int. 5,25 LW, MS-DOS 4.01, 6W-Basic, Shell, Farbmonitor 1081, 5 Data Becker BÜcher, VB DM 1.500,-. Martin Schultz, Am Oberberg 8, 3363 Eisdorf 2, Tel.: 05522-82580.

SOFTWAREGESUCHE

Wer will seine Amiga-Software verkaufen? Suche laufend günstige Angebote. Keine Raubkopien! Listen an Rudolf Geier, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841-55616.

Suche billig Sensible Soccer 92/93 max. 40,- DM! Zuschriften an: Florian Röther, Rudolf-Diesel-Str. 19 b, O-3600 Halberstadt.

Suche Bundesliga Manager Prof. und Civilisation. Original versteht sich. Also schreibt an: Thomas Lange, Ratzeburgerstr. 12, 2520 Rostock 25.

Suche billig Amiga Spiele und Anwendersoftware. Auch Demos und PD-Serien. Maik Trachte-Grundler, Westerborn 16, 3543 Diemelen-Ludeck.

Suche Amiga + Zubehör egal welcher Typ preisgünstig oder geschenkt (auch defekt). Gerald Wilcke, Dorfstr. 23, O-2301 Krönnevitz.

Ich suche ständig PD- und Sharewareprogramme, sowie Demos aller Art und auch digitalisierte Bilder. Alles wird in der neuen PD-Serie "Tunger PD" veröffentlicht. Infos gegen Rückporto bei Dirk Tunger, Erich-Ziegel-Ring 78, 2000 Hamburg 60.
Suche Rock'n Roll als Trainingsversion, ohne Ballverlust durchspielbar. F. Stannarius, Im Dornfeld 15, 3016 Seelze 7.

Suche Disney-Animations-Studio. Angebote an: Wolf-Che, Burgweg 3, 7186 Billingsbach oder unter 07952-6918 (Anrufbeantworter).

Wer verkauft seine Amiga-Spiele? Habe Interesse an gÜnstigen Angeboten. Keine Raubkopien! Listen mit Preisvorstellung an: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel.: 08458-2733.

Suche PD bis DM 1,50 pro Disk; MK III bis DM 130,-; A500 RAM-Box mit 2MB bis max. DM 200,-; def. A500 (Porto wird rückerstattet), Autogramme von Star-Trek-Schauspielern gesucht. T. Fromm, Str. der Jugend 2, O-1554 Ketzin.

Suche ständig PD-Programme für Deutshe PD-Serie "Amiga-Time" nur in deutsch oder mt deutscher Anleitung! Keine Raubkopien! Dieter Berger, Junkershütte 44, 4060 Viersen 1, Tel.: 02162-25607.

Suche Tauschpartner für Demos, PD-Spiele, Diskmags und sonst. PD-Soft. Kai Peter, Hauptstr. 20, 7606 Lautenbach.

Suche Steuerprofi 92, E-Steuer 92, Final Copy II, Raum & Design, EuroÜbersetzer,

Kostenlose kleinAnzeige

Das ist Spitze! Egal ob Sie etwas suchen, verkaufen oder verschenken – Ihre Kleinanzeige wird **kostenlos** veröffentlicht. Einfach Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse einsenden. Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben.
Vermerken Sie auch gleich, in welcher Rubrik Ihre Anzeige veröffentlicht werden soll. Die Anzeige erscheint dann in der nächstmöglichen Ausgabe. Dieser Service gilt nur für private Anzeigen – gewerbliche Anbieter werden zur Kasse gebeten – 5,– DM kostet eine Zeile!

Der Verlag behält sich das Recht vor, Texte ohne Angabe von Gründen zu ändern, zu kürzen oder ersatzlos zu streichen, bzw. die Veröffentlichung zu verweigern.

Eine dringende Bitte an Euch:
Schreibt deutlich!!!

kleinAnzeigen Coupon

Bitte schalten Sie in der nächsten Ausgabe folgende private/gewerbliche Kleinanzeige (zustreffendes unterstreichen):

Rubrik: ______________________

Text: ______________________

____

____

____

____

____

Einsenden an: *media* GmbH · Amiga-Special Anzeigenservice · Waldweg 5 · 8999 Scheidegg 2



Home-Manager, DeLuxe Paint IV AGA, Lagos (Der Amiga als Lagerarbeiter), sowie die neuste Software. H.J. Engfer, Dillichstr. 4 b, 3540 Korbach.

HARDWAREGESUCHE

Suche Drucker für Amiga 500. Farb o. S/W. Frank Titze, Dobrachstr. 13, 8650 Kulmbach.

Suche intern. RGB, FBAS-Y/C Konverter von Electronic Design. Zahle für 100% o.k. Gerät NP DM 298,- . M. Vernaglione, Hegelstr. 72, 6072 Dreieich.

Suche Festplatte (ab 40 MB) mit Controller für A500 bis DM 450,- und C- oder Assembler (Editor + Compiler usw. + ewt. Handbuch) bis DM 100,- (od. Verhandlungsbasis). Dirk Neumann/bei Vetter, Leunaerstr. 12, O-4200 Merseburg.

Suche SCSI-Festplatte mit mind. 120 MByte, muß am A3000 Lauffähig sein, Tel. 08381/3386.

Suche Turbokarte und Festplatte für A500+ (A530, H530, Harms,...). Steffen Krause, W.-Koenen-Str. 24, O-8036 Dresden.
Suche Festplatte für Amiga 500. Gunnar Baer, L.-Herrmann-Ring 30, O-3500 Steudal.

Suche V-LAB Digilizer extern für Amiga HD 600 und Y/C Genlock!!! Horst Hoffert, Postfach 1431, 7967 Bad Waldsee, Tel.: 07524-6661 ab 17 Uhr.

Suche Speichererweiterung für A 2000 C. Michael Wöhrer, Dalsenstraße 10, 8211 Schleching, Tel.: 08649-522.

Suche preiswerte Hard- und Software für A2000 D Kick 1.3 u. 2.0. Angebote mit Alters- und Zustandshinweis, sowie Preisangabe bitte an Angermann, Parkstr. 05, O-4241 Vitzenburg.

Suche Hardware - Suche def. Hardware aller Art f. Amiga. Kai Peter, Haupstr. 20, 7606 Lautenbach, Tel.: 07802-5329.

Neueinsteiger sucht preiswerten A500, 1MB, TV-Mod., handbuch, Software (Text, Grafik, Spiele). P. Borsdorf, Sarasanistr. 17, O-8060 Dresden.

Suche defekte Amigas aller Art. Angebote an Rainer Elias, Rotenbergstr. 375, 7000 Stuttgart 1, Tel.: 0711-282409.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Sony Data Diskman DD-1EX originalverpackt mit Software für VB DM 750,-. KCS-Powerboard mit Adapterplatine für A2/3000 und passende Software für VB DM 300,-. Tel. 02133-81704, Töpfer Hans-Joachim, Waldstr. 22, 4047 Dormagen.

Tausche Air Land Sea gegen Formula One Grand Prix, nur original Software. Tel. 04203-3458, Manuel Zehr, Plöner Str. 7, 2803 Weyhe.

Warum Geld zum Fenster herauswerfen? Demos und PD ab DM 1,30 oder zum Tauschen. Listen gegen Disk + DM 3,- in Briefmarken. Bruno Jansen, Auf der Halle 35, 6120 Erbach.

Verkaufe diverse Amiga-Bücher und -Zeitschriften (1987-1992 "A-Spezial, Amiga, ASM" usw. Stk. DM 3,-) Liste bei: G. Jeschke, Tannenweg 36, 3040 Soltau.

Suche/Tausche "Seka Source Codes", Raytracing Anim., Demos, Sound Module, Sidk.-Magazine, Dia-hows und Assemblerhilfsprg. (Converter, Sprite-Bobedit. usw.) Let's go...! Freddy Endrullis, Chudenstr. 15, O-3560 Salzwedel.

Mailbox Amiga's Future, aktuelle Fish-Disketten, neueste PD-Soft, sämtl. deutschsp. Amiga-Echos vorhanden, kein Download-Limit !! Logt Euch mal ein!! Christian Robakowski, Lange Str. 11, 4517 Hilter 1, Tel.: 05424-38610.

Amiga 500, 1MB, ca. 200 Disks, ca 100 Zeitschriften, Zweitlaufwerk, 3 Joysticks, Mousepad, Farbmonitor 1084 zu verkaufen. Hinnerk Ebert, Lerchenstr. 36, 7150 Backnang, Tel.: 07191-85443.

Verkaufe Amiga 600 (ungebraucht) mit Workbench u. Top-Games "Zool" und "Pinball Dreams" sowie Standardwerk "Amiga für Einsteiger (neu)" nur DM 650,-. R. Schmidt, Bachstelzenweg 19, 3070 Nienburg, Tel.: 05021-61987.

Du hast einen Amiga und möchtest das Programmieren lernen? Du kannst es und suchst nur Kontakt? Dann bist Du richtig: PCA - Der Programmierer Club AMIGA c/o Rudiger Zuber, Hofstr. 11, 7618 Nordrach. Infos werden gerne kostenlos zugeschickt. Tel.: 07838-443.

Tausche Amiga-Zeitschriften gegen gebrauchte Telefonkarten im Verhältnis 1:1. A. Neumann, Am Deutsch 18, 2252 St. Peter-Ording.

Amiga Basic Handbuch von Commodore sowie dazugehörige Disk gesucht. Außerdem gesucht: Bücher f. Amiga 500 und kpl. Ausgaben von Amigamagazinen (Amiga Magazin, Amiga plus, Amiga Special usw.) A. Back, Schweinfurterstr. 45, 8737 Ellerdorf, Tel.: 09704-1687, FAX 09704-1811.

Achtung User! Suche zur Gründung eines A-Clubs zwecks Austausch von Progr. - Erfahrung und Starthilfe - weitere Mitglieder, kostenlos, Raum Recklingh. ; H. Bartuschat, Berliner Pl II, 4353 Oer-Erkenschw., FAX 02368-3544.

The Brain/CABS in searchin' 4 some Democontacts! Write 2: Banjamin Busback, Grunewaldstr. 72, 2000 Hamburg 73 (100 % legal & Reliable!!!).

Gewerbliche

Private Kleinanzeigen sind kostenlos



EINSTEIGER
UMSTEIGER
AUFSTEIGER
INSIDER

Aufgepaßt!

Ein ABO muß man haben!

AMIGA SPECIAL

die ideale Kombination...
Top Informationen aus erster Hand!
Damit Sie wissen, was auf Ihrem Amiga läuft.

Diese Bestellung kann ich binnen 1 Woche schriftlich gegenüber der dsb Abo-Betreuung GmbH, Kochendorfer Str. 40, 7107 Neckarsulm widerufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerufs. Ich bestätige die Kenntinisnahme des Widerufsrechts durch meine Unterschrift.

Datum: ____________________

Unterschrift: ____________________

DANKESCHÖN für alle neuen Abonnenten

Als Dankeschön erhält jeder neue Abonnent eine Diskette mit 3 Super-Amiga-Spielen. Damit macht Ihr Abo-Einstieg richtig Spaß! (Diskette wird nach Bezahlung der Rechnung zugestellt.)

ABO-COUPON

Sie sparen, wenn Sie Amiga Special abonnieren und erhalten zudem das neueste Heft sofort nach Fertigstellung frei Haus!
Das Abonnenemt gilt für 1 Jahr und verlängert sich automatisch um 1 Jahr zu den dann gültigen Bedingungen.
Sie können jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes schriftlich kündigen.
Geschenkabos müssen im Voraus bezahlt werden.

Ja, ich abonniere zum Jahresbezugspreis von DM 59,95),- Amiga Special (11 Ausg. pro Jahr)

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Geburtsdatum: ____________________

Straße: ____________________

____

PLZ, Ort: ____________________

____

☐ Gleichzeitig beantrage ich die kostenlose Mitgliedschaft im Amiga Special-User-Club.
Meine Mitgliedschaft verpflichtet mich zu nichts und erlischt automatisch mit der Kündigung des Abonnements.

☐ Ich bin bereits Abonnement und beantrage die Mitgliedschaft im Amiga-Special-User-Club.

Datum: ____________________

____

1. Unterschrift:
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:

dsb Abo-Betreuung GmbH **zu. Hd. Fr. Lauter, Kochendorfer Str. 40, W-7107 Neckarsulm**

☐ Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung

☐ Die Abo-Gebühren können Sie von folgendem Konto abbuchen:

Konto-Inhaber: ____________________

____

____

Konto-Nr.:

Bank: ____________________

____

BLZ: ____________________

Ort, Datum: ____________________

____

Diese Bestellung kann ich binnen1 Woche schriftlich gegenüber der dsb Abo-Betreuung GmbH, Kochendorfer Str. 40, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine Unterschrift.

Datum: ____________ 2. Unterschrift: ____________________



Oktalyzer ist ein komplettes Musik-Entwicklungspaket, mit dessen Hilfe Sie professionelle Sounds und Musikstücke produzieren können. Auch Profi-Studio-Musiker benutzen Oktalyzer, um erstklassigen Sound auf dem Amiga umzusetzen. Nach dem Motto "Let's Fetz Amiga" liefert Ihnen Armin Sander ein Programm, das ohne zusätzliche Hard- oder Software in der Lage ist, komplette Musikstücke zu entwickeln. Incl. Samplersoftware, Editor und Abspielroutine.

- **Editor zur Noteneingabe**
- **Samplesoftware**
- **Abspielroutine zum Integrieren der Songs in eigene Programme**
- **Pattern**
- **Editor, um Samples zu ändern**
- **Midi-Eingabe**
- **Kick 2.0 kompatibel**

Die Nr. 1 der meistgekaufte 8-Kanal Stereo Soundeditor

DM 79,— sFr 79 ÖS 590,—

A.B.E.L. zu beschreiben fällt schwer! Zu vielfältig sind die Möglichkeiten dieses Programmier-Paketes! Grundsätzlich ersetzt A.B.E.L. das CLI/ die Shell, denn sämtliche Befehle können mit Hilfe von A.B.E.L.-Programmen automatisiert werden. Daraus entwickeln sich freilich ungeahnte Variationsmöglichkeiten. Da grundsätzlich jede CLI-Befehlsfolge (Batch-Datei) programmiert werden kann, ist auch ein Kopierprogramm möglich oder ein komfortables Datei-Auswahlmenü. Die grafischen Möglichkeiten sind ein weiterer großer Pluspunkt, denn neben Linien, Grafiken und Rechtecken sind sogar 3D-Effekte kein Problem. Erstellt und ausgetestet werden die Programme mit dem A.B.E.L.-Interpreter, der mitgelieferte Compiler ermöglicht es, eigenständige Programme zu erzeugen, die nicht nur schneller ablaufen, sondern auch weitergegeben werden können.

- **Compiler**
- **Interpreter**
- **läuft unter Kick 2.0**

DM 99,— sFr 99,— ÖS 789,—



Sonic Arranger ist ein Programmpaket, das Ihnen die Möglichkeit gibt, schnell und unkompliziert professionelle Songs zu erstellen. Das Programm ist geeignet, auch Musikern, die relativ unerfahren im Umgang mit dem Computer sind, die Möglichkeit zu bieten, mit dem Amiga Musikstücke zu kreiren, die zum Beispiel von Programmierern in Spiele eingebunden werden können. Ein weiterer Vorteil des Sonic Arrangers gegenüber anderen Komposern ist der geringe Speicherbedarf der Musikstücke. Im Programm sind neben der Editier-Oberfläche, wo die Noten per Tastatur eingegeben werden, noch ein Optimizer und ein Instrumenten-Editor integriert. Mit dem Instrumenten-Editor lassen sich Samples bearbeiten und eigene Effekte erzeugen. Der Sonic Arranger ist voll multitaskingfähig und läuft unter OS 2.0.

- **Replayer zu Einbau in eigene Programme**
- **zahlreiche Manipulationsmöglichkeiten**
- **Songmodule könne optimiert werden**
- **Kickstart 2.0 kompatibel**
- **komplett in Deutsch**

1.3/2.0 kompatibel

DM 69,— sFr 69,— ÖS 540,—

TOP

Ein Paket für alle Fälle

PROFI TOOLS

Die wichtigsten Tools innerhalb eines Programmpakets, das haben sich viele User gewünscht. Profi Tools enthält alles, was das Arbeiten mit Rechner, Diskette und Festplatte erleichtert. Zahlreiche Tools zum Testen Ihrer Hardware, beispielsweise ein Tastaturchecker und eine RAM-Testroutine, sind ebenso vorhanden wie ein sehr leistungsfähiges Backup-Programm. Ein bequem zu bedienendes CLI-Tool ermöglicht das Ausführen von CLI-Befehlen per Mausklick. Dies ist nur ein Auszug der Möglichkeiten: Insgesamt sind mehr als 10 Tools integriert, die der Amiga User fast ständig braucht. Ein professionelles Verschlüsselungsprogramm ermöglicht die sichere Codierung von Daten. Mit über 10 Hauptutilities und vielen weiteren Tools ist Profi Tools Amiga ein Programmpaket für alle Fälle!

- **Festplatten sichern**
- **Systemüberprüfung**
- **Dateien verschlüsseln**
- **Disketten schnellformatieren**
- **eigene Menus zum Starten von Programmen erstellen**
- **Bildschirmfreezer**
- **Virusfinder**
- **Diskettenmonitor**

DM 79,— sFr 79,— ÖS 590,—

Bestellen bei:
media GmbH
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
Telefon 08387/8052

In Österreich: **INTERCOMP**
A. Mayer GesmbH
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
Telefon 05574/47344

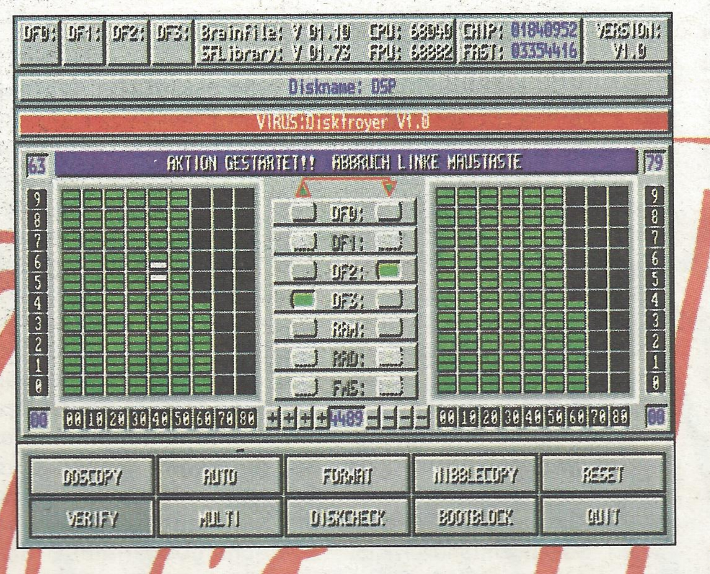


Sämtliche AMIGA SPECIAL Produkte erhalten Sie bei diesen Fachhändlern



VIRUS ADE!

Viren ? Für viele Menschen glücklicherweise, dank immer besser werdender Viruskiller, kein Problem mehr. Leider erscheinen aber immer wieder getarnte Viren auf Public-Domain Disks, was wohl auch auf die Unwissenheit der Benutzer zurückzuführen ist, denn wenn man nicht viel darüber weiß, wie Viren arbeiten und was es für verschiedene Virentypen gibt, kann man auch nur sehr selten seinen Viruskiller korrekt bedienen.



Siegfried Copy: Kopierprogramm mit intergriertem Virencheck

Wie vermehren sich Viren ?

Sie müssen sich Ihren Amiga einmal bildlich als Bibliothek vorstellen, die aus ganz vielen Unterroutinen (Programmen) besteht, auf die Ihr Rechner ständig zugreift. Aber auch Programmierer können auf diese Unterroutinen zugreifen. Dies geschieht mittels Tabellen, die im System enthalten sind. Man muß nun lediglich die Nummer seiner Routine wissen und springt dann mit Hilfe dieser Tabellen an die richtige Speicheradresse, wo dann die eigentliche Routine steht. Hier z.B. setzen die meisten Link-Viren ein und verändern die Tabelleninhalte auf eine eigene Virus Routine, die vor der eigentlichen abgearbeitet wird. So gibt es z.B. eine Unterroutine mit der man ausführbare Programme laden kann, wenn sich nun ein Virus davorhängt, dann muß er einfach nur noch das Programm einladen, im Speicher modifizieren, und dann erneut auf die Diskette schreiben. Dann erst wird die eigentliche Unterroutine abgearbeitet und der Benutzer bekommt davon ggf. überhaupt nichts mit. Wenn sie einen Reset auslösen, werden innerhalb des Rechners auch viele Aufgaben erledigt, z.B. werden Prüfsummen über das System gebildet usw. Auch hier werden selbstverständlich wieder Unterroutinen angesprungen und falls man nun auch wieder die Zeiger auf diese Unterroutinen verändert, so ist es erstens einmal sehr einfach möglich, daß der Virus bei einem Reset nicht verloren geht, also immer noch aktiv ist und vor allem kann er auch während des Resets Daten auf die Diskette bzw. Festplatte schreiben.

Der Boot-Block

Normalerweise enthält der Boot-Block ein kleines Programm, welches dem System beim Weiterarbeiten einige wichtige Daten übermittelt. Da man aber auf dem Boot-Block 1 Kilobyte Platz hat, lassen sich hier auch hervorragend Lader, Tools, aber leider auch Viren installieren.

Was für Virenarten gibt es ?

Um sich ernsthaft der Bekämpfung von Viren widmen zu können, müssen sie ersteinmal wissen, was es für verschiedene Virenarten auf dem Amiga gibt, daher hier eine Auflistung:

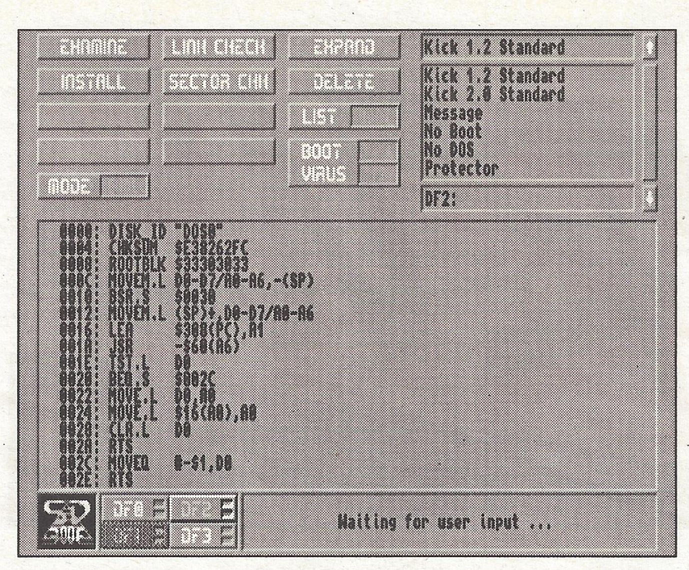
Die Boot-Viren

Der erste Virus auf dem Amiga, der SCA Virus, war ein Boot-Block Virus. Durch Boot-Viren wird immer der alte "Boot-Block" zerstört, was zur Folge hat, daß z.B. Spiele, bei denen sich ein Ladeprogramm auf dem Boot-Block befand plötzlich nicht mehr laufen, da sie ihr Ladeprogramm verloren hatten (Wenn man aber eine Sicherheitskopie des Boot-Blocks angelegt hat, läßt er sich sehr einfach wieder restaurieren). Leider gibt es aber viele Virenprogrammierer, denen es nicht reichte "nur" ggf. Ladeprogramme zu zerstören, da es ja auch viele Disketten gab, die auch ohne ihren Original Boot-Block

gelaufen sind. So programmierte man Viren, wie z.B. den "Lamer Exterminator", der wahllos Sektoren auf der Diskette mit dem Wort "Lamer" füllt, was irreparabele Folgen hatte, da normalerweise jeder Sektor wichtige Daten eines Programms enthält. Wenn also nur ein Sektor auf einer vollen Diskette zerstört wurde, so konnte man sich sicher sein, daß ein Programm nicht mehr ladbar war, da sich das System mit einer "Read/Write Error" Fehlermeldung meldete. Boot-Viren sind die häufigste Art von Viren, die es auf dem Amiga gibt, jedoch haben sich die Programmierer von Boot Viren, wie bei den meisten anderen Virenarten auch, in letzter Zeit mehr darauf beschränkt einfach nur den Text oder einzelne Programm-Passagen abzuändern, was einen sogenannten "Clone" oder "Mutanten" zur Folge hat. Boot-Viren sind sehr einfach zu löschen, man muß lediglich den Boot-Block mit einem Standard Boot-Block bzw. dem Original Boot-Block überschreiben, und schon ist der Virus gelöscht.

Die File-Viren

File-Viren sind neben den Boot-Viren die gängigste Art von Viren, da sie wie die Boot-Viren, sehr einfach zu programmieren sind. Sie sind ebenfalls sehr einfach zu löschen. In dieser Gattung gibt es ebenfalls sehr harmlose Viren, wie den 'Butonic' oder den 'Disaster Master', die sich lediglich auf ihre Vermehrung beschränken, und gelegentlich durch einige amüsante Sprüche darauf hinweisen das sie im Speicher sind. Die File-Viren richten aber leider den größten Schaden an, da der Programmierer hier nicht auf die Länge achten muß und somit vieles mit einbauen kann, auf was er z.B. bei Boot-Viren verzichten muß. Der "Byte Parasite 3" hat z.B. das bis dahin für unmöglich gehaltene



Disksafe Professonal: Übersetzt auf Wunsch den Programmcode zurück in Maschinensprache

geschafft: Hardwareschäden! Bei einige Laufwerken gelingt es ihm nämlich den Schreib-/Lesekopf des Laufwerkes so zu bewegen, daß er sich verhakt, was zur Folge hat das Laufwerk nach dem Lösen des Schreib-/Lesekopfes dejustiert ist, was man mit einem Totalschaden gleichstellen kann, da die Justierung teurer ist, als ein neues Laufwerk. Dieser Virus wird aber schon von jedem halbwegs guten Viruskiller erkannt und gelöscht, daher müssen Sie keine große Angst haben. Selbstverständlich gibt es auch bei den File-Viren wieder die 'Lamer' Gattung, die es z.B. schaffen innerhalb von nur 3 Sekunden die Disketten in allen angeschlossenen Laufwerken zu löschen.

Die Link-Viren

Linkviren sind jene Art von Viren, die sich an ein lauffähiges Programm hängen (linken). Wenn solch ein infiziertes Programm aufgerufen wird, werden Sie meistens vor dem eigentlichen Programm gestartet, und können so ggf. das System erneut infizieren. Der erste Link-Virus auf dem Amiga war der 'IRQ-Team'. Er hängt sich mit Vorliebe an das Programm an, welches als erstes in der Startup-Sequence aufgerufen wird. Auch das CLI-Kommando 'Dir' wurde vorzugsweise infiziert. Bis jetzt ist noch kein Link-Virus bekannt, der Daten löscht, Disketten zerstört usw. Link-Viren richten also keinen irreparabelen Schaden an, aber die Ladezeiten auf der Diskette bzw. Festplatte steigen, da die meisten Link-Viren bei ihrer Aktivierung andere Programme infizieren und diese deswegen Laden und Schreiben müssen. Leider sind die meisten Link-Viren so schlecht geschrieben, das jeder Programmierer Tränen in die Augen bekommt, wenn er sich solch ein Programm einmal ansieht. Aus diesem Grunde sind die meisten Viren nicht Kick2.0 kompatibel, stürzen oft ab und verhindern so ein effizientes Arbeiten mit dem Rechner. Viele Programme sind nach der Infizierung mit einem Link-Virus nicht mehr ausführbar, was ebenfalls auf die schlechte Programmierung zurückzuführen ist. Seitdem eine Firma unglücklicherweise ein Programm auf den Markt gebracht hat, mit dessen Hilfe man sein eigenes Programm vor ein anderes Programm hängen kann, ist die Anzahl der Link-Viren auch gestiegen, doch dann handelt es sich meist um File-Viren, die sich nicht weiter als Link-Virus vermehren können. Nach unserem Wissen ist jedoch der Vertrieb dieses Programms eingestellt worden.

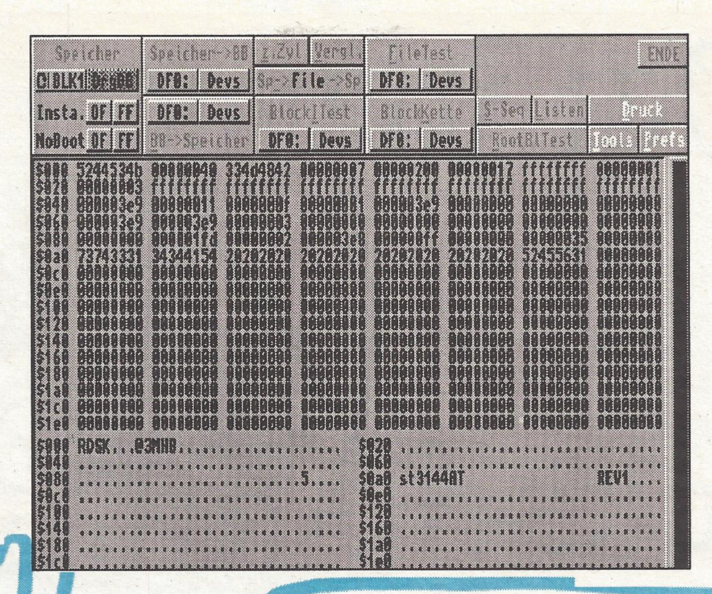
Die Trojan Horses

In letzter Zeit werden massenhaft Trojan Horses programmiert. Zum Glück sind normale Amiga Anwender davon meist nicht betroffen, da diese Trojan Horses meist nur Backdoors zu diversen Mailboxprogrammen erstellen. Das bedeutet also, daß zu einer bestehenden Mailbox neue User mit dem Sysoplevel dazukommen, Passwörter geklaut werden, neue Funktionen in das Mailboxsystem dazuaddiert werden usw. Wer also nicht der Betreiber einer Mailbox ist, muß sich nicht großartig um diese Programme kümmern, da Sie bei einem selbst meist nicht aktiv werden und daher keinen schaden anrichten. Mit einem einfachen Löschen des Befehls bzw. des Trojan-Horses hat sich die Angelegenheit schon erledigt. Doch auch auf der Fish-Disk 622 befindet sich ein solches Trojan Horse, welches für jeden Benutzer gefährlich ist. Das Programm "Challenger_d.main" kopiert sofort nach dem Starten den "Setclock" Befehl um, ersetzt diesen und erstellt ein neues File auf der Diskette. Am 24 Juli wird dieser Virus aktiv und blockiert das ganze System, sobald der "Setclock" Befehl aufgerufen wird.

Ausnahmen

Es gibt aber auch noch einige Viren, die man nicht so einfach in eine Sparte einsortieren kann, z.B. der CCCP Virus arbeitet sowohl als Linkvirus, wie auch als Boot-Virus. Dieser kann aber glücklicherweise sehr leicht wieder entfernt wer-

den. Auch der "Saddam Virus" und der "Return of the Lamer" sind File Viren, jedoch täuschen sie vor, das Programm "Disk Validator" zu sein, und sind somit auch "Trojan Horses". Jedoch ist es für einen Viruskiller gleich, ob es sich nun um einen File-Virus oder um ein Trojan Horse handelt. Beide recht einfach zu erkennen und zu löschen, wenn der Anti-Virus Programmierer ersteinmal den Virus hat.



VT: Einer der besten Virenkiller aus dem PD-Pool

Wer programmiert Viren ?

Die meisten Leute die Viren programmieren, werden höchstwahrscheinlich garnicht daran denken, was sie damit anrichten. Wenn man sich die Viren ansieht, kann man leicht erkennen das es sich um absolute Anfänger im Programmierbereich handeln muß, und da ein Virus auch sehr einfach zu programmieren ist, stellt dies schon das erste 'Erfolgserlebnis' dar, wenn nur in einem Netzwerk oder in einer Zeitung vor diesem Virus gewarnt wird. Dann gibt es sicherlich noch viele Leute, die aus Frust Viren programmieren. So sollen schon mehrere Viren geschrieben worden sein, um sich an den Amiga-Benutzern zu 'rächen', weil diese ein kommerzielles Programm nur kopiert und benutzt, jedoch nicht gekauft haben. Auch von sehr frustrierten Shareware-Programmierern wurde berichtet, bei denen sich bei einem sehr guten Programm höchstens 100 Leute haben registrieren lassen. Natürlich gibt es aber auch Viren-Programmierer die einfach nur ein gestörtes Sozialverhalten haben. Diese programmieren ihre Viren ausschließlich aus der Freude an dem Gedanken das durch ihren Virus bald immense Datenverluste erfolgen werden oder das Arbeiten mit dem Rechner für Computer Neulinge nahezu unmöglich gemacht wird.

Wie werden Viren verbreitet

Da Viren auch Software sind, findet man sie überall dort, wo nicht mit Sorgfalt gearbeitet wird, zum größten Teil durch Raubkopien, welche man sich bei Freunden holt die keinen Viruskiller benutzen, da diese 'keine Viren haben'. Auch tarnen einige Viren-Programmierer ihre Viren als 'normales' Programm und schicken es an einen PD-Serien Hersteller, dies geschieht aber sehr selten.

Was für Schäden können Viren anrichten ?

Die Schäden reichen von 'reparabel' bis 'irreparabel'. So sind z.B. Disketten die mit dem Saddam-Disk-Validator infiziert waren, wieder zu dekodieren (zum größten Teil), jedoch Disketten bei denen ein 'Lamer Exterminator' zugeschlagen hat und viele Sektoren einfach gelöscht wurden, sind nicht wieder zu reparieren, man kann lediglich die nicht betroffenen Daten noch retten. Ganz schlimm sieht bei Disketten aus, die komplett gelöscht wurden (Kopfstep), hier ist absolut nichts mehr zu retten. Andere Schäden sind, z.B. Speicherverlust, da viele Viren auch unnötig massenhaft Speicherplatz belegen. Außerdem verliert man Platz auf seiner Diskette bzw. Festplatte durch die Viren, z.B. der 'Traveling Jack' schreibt des öfteren ein Textfile mit der Länge von 198 Bytes. Auch Hardwareschäden bei einigen Diskettenlaufwerken sind nicht auszuschließen, andere Hardwareschäden sind aber bisher nicht bekannt.

Wie kann man sich vor Viren schützen ?

Wenn man keine Raubkopien mehr benutzt, ist schonmal ein großer Schritt in Richtung Virenschutz getan! Dann ist es sehr sinnvoll, wenn man seine am meisten benutzten Datenbestände regelmäßig mit einem Viruskiller überprüft, bzw. über diese Datenbestände ein Protokoll anfertigt (wird z.B. von DiskSafe Professional angeboten). Es ist ebenfalls ratsam, Disketten BEVOR man sie benutzt, ersteinmal mit einem Viruskiller intensiv zu überprüfen.

Wie kann ich den Anti-Virus-Programm Entwicklern helfen ?

Da die Programmierer der Viruskiller zuerst die Viren haben müssen, bevor Sie etwas gegen diese unternehmen können, ist es sehr hilfreich wenn man Ihnen immer neue Viren zusendet. Eine Diskette mit dem Virus und eine kurze Beschreibung (falls möglich) reicht völlig aus. Man sollte sich aber auch vergewissern daß man ausreichend Rückporto beilegt, aber vor allem auch, daß man an einen seriösen Anti-Virus-Programmierer schreibt. Daher hier einmal die Adressen, der Autoren von VirusZ, VT und DiskSafe Professional, bei denen Ihre Viren sicherlich in guten Händen sind. (SW)

VirusZ

Georg Hörmann
Am Lahnewiesgraben 19
8100 Garmisch-Partenkirchen

VT

Heiner Scheegold
Am Steinert 8
8701 Eibelstadt

DiskSafe Professional

Silicon Designs 3003
Postfach 2521
6300 Bad Homburg v.d.H.



Endlich am Amiga:

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge

Lange, lange hat es gedauert- und nun ist es doch noch in `handlicher` Form erschienen: `Das Schwarze Auge` (Teil 1 `Die Schicksalsklinge`) für den AMIGA vom deutschen Softwareproduzenten `Attic'! Nachdem sich bereits im Herbst des letzten Jahres die PC- Besitzer über das gelungene Spiel freuen durften, erschien zum Jahreswechsel für unseren Rechner erst einmal eine Programmversion, die nur auf Rechnern mit 1,5 MB Mindestspeicher und Festplatte bzw. zwei Diskettenlaufwerken funktionierte. Zu deisem Test lag uns jedoch die abgespeckte Version für 1 MB RAM vor - Hardwarevoraussetzungen, die wohl inzwischen jeder AMIGA-User sein Eigen nennen sollte.

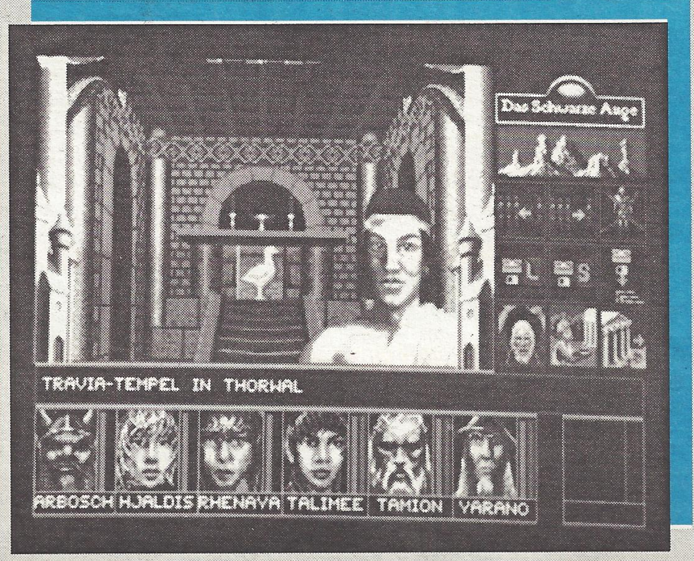
Komplexer Rollenspielspaß

Worum geht es denn eigentlich beim `Schwarzen Auge`? `Das Schwarze Auge` ist vor etwa neun Jahren erstmalig veröffentlicht worden und versteht sich als komplexes Fantasy-Rollenspielmodul, das praktisch als deutsches Pendant zum amerikanischen `Dungeons and Dragons' zu beurteilen ist. Man steuert auch hier eine Party wagemutiger Helden durch das Spiel und erlebt in der Fantasiewelt um die Stadt Thorwal eine Menge Abenteuer! Hintergrund des umfangreichen Spiels ist eine bevorstehende Orkinvasion, die alle Bewohner des Landes in Angst und Schrecken versetzt. Der Stadthalter (ein gewisser Hetmann) hat jedoch genau im richtigen Moment die passende Idee: In alten Mythen gibt es die Legende von der sogenannten Schicksalsklinge, mit Namen `Grimring'. Diese Klinge gilt es nun schleunigst ausfindig zu machen und zu diesem Zweck ist es notwendig eine Gruppe von sechs Abenteurern zusammenzustellen, die sich auf die beschwerliche und gefahrvolle Suche nach dem sagenhaften Schwert machen müssen. Nur mit der Macht `Grimrings' ist es möglich, die Orkbanden erfolgreich zurückzuschlagen. `Thorwal' und seine Umgebung werden im Spiel anhand einer großflächigen Übersichtskarte dargestellt. Man bewegt sich von einem Ort zum anderen, indem man sein Ziel auf der Karte anklickt und dann festlegt, welcher Art die Reise sein soll. Man kann mit dem Schiff reisen, eine normale Wanderung machen oder gar einen Gewaltmarsch unternehmen. Kämpfe mit Gegnern werden in einem speziellen (animierten) Kampfbildschirm abgewickelt, der sich dem Betrachter in einer schräggestellten Vogelsperspektive zeigt. Ist man am gewünschten Ziel auf der Karte angelangt, schaltet das Programm in den nun vorrangigen 3-D Modus um. Man kann jetzt das Umfeld (Städte und Dungeons) in typischer `Bards Tale` Perspektive erleben. Inhaltlich ist das Spielsystem durchaus mit `Advanced Dungeons & Dragons' vergleichbar; auch hier gibt es diverse Berufs- oder Charakterklassen, es können Zaubersprüche angewendet und mit der Zeit Erfahrungsstufen erklettert werden. Die Grafik ist

sehr gut gelungen und ähnelt prinzipiell dem Stil vom Vorgänger `Spirit of Adventure`. Soundeffekte gibt es bei der 1 MB Version nicht- (bei größerem Speicher gibt es einige hörenswerte Effekte) die Steuerung erfolgt mittels Maus oder Tastatur.

Technische Verbesserungsmöglichkeiten

Das in beiden Hardwareversionen auf acht Disketten erschienene Programm (zuzüglich gesonderter Spielstanddiskette) ist recht komplex und gilt grundsätzlich als das bislang mit Abstand umfangreichste und aufwendigste deutsche Computerrollenspiel. Entsprechend groß waren auch die finanziellen Investitionen (Lizenzen, Werbung usw.) und der Arbeitseinsatz, den die gerade richtig aufkeimende Firma `Attic' zu leisten hatte. Eigentlich waren ja die Mannen um Guido Henkel bewährte AMIGA- Spezialisten, die schon zuvor mit anderen (qualitativ hochwertigen) Spielen unter Beweis stellen konnten, daß sie unseren Rechner eigentlich programmtechnisch gut beherrschten. Man denke dabei z. B. nur an `Spirit of Adventure` oder an `Die Drachen von Laas', die beide zu ihrer Zeit auf unserem Rechner viel Spaß gemacht haben. Ich fand es daher schon irgendwie seltsam, daß es bei der Programmierung des Spiels doch wohl offensichtlich erhebliche Probleme gab, die auch die Hardware-Erfahrungswerte der Programmdesigner bei zurückliegenden Spielprojekten auf dem AMIGA überraschend in Frage zu stellen schienen! Ich muß alle AMIGA- User daher eindringlich darauf hinweisen: Wenn ich bei diesem Testbericht lediglich die Standardkonfiguration des gewöhnlichen Rechners zugrunde lege (Zweitlaufwerk und 1 MB Speicherplatz), kann ich dem Spiel insgesamt wirklich nur eine lausige Endnote verpassen! Es vergeht nämlich keine Minute, in der nicht irgedwelche der acht Disketten nacheinander in die Laufwerke gewerkelt werden müssen- von Spielfluß und Spielfreude kann dabei wirklich (bei dem Umfang dieses Spiels und der angesprochenen Hardwareausstattung wird man voraussichtlich gar Jahre benötigen)! `Die Schicksalsklinge` ist für mich dennoch unterm Strich trotz aller erwähnten `Kinderkrankheiten' ein bemerkenswertes Fantasy- Rollenspiel:

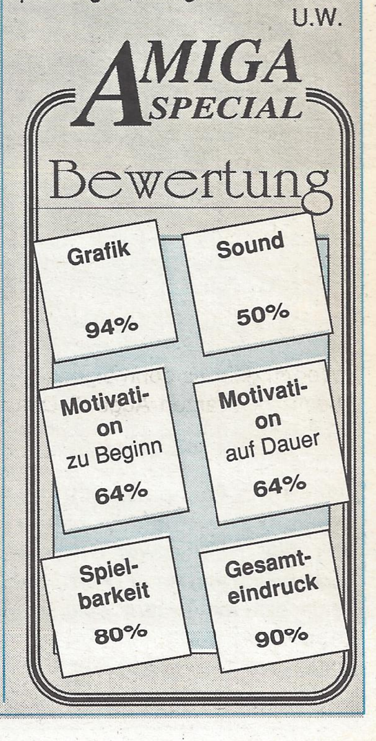


Diesen unfreundlichen Herren müssen wir erst überzeugen...

keine Rede mehr sein! Besonders langatmig sind dabei auch die Kampfsequenzen: Bevor das Programm erst einmal bis zum Kampfbildschirm rechnet, muß man sich schon die Finger bei mehreren Diskettenwechseln wundscheuern. Ist es dann endlich soweit, lädt der Rechner selbst während des Kampfes ständig irgendwelche Daten nach- was aus meiner Sicht den Spielfluß unnötig stört! Daß es auch anders geht, beweist z.B. die Konkurrenz von `SSI', die dieses Problem mit den zahlreichen `AD&D'-Spielen nicht hatte! So kann es beim `DSA' passieren, daß man an einem Abend nach dem Laden des Spiels und einer Handvoll Begegnungen im Spielablauf feststellt, daß die Uhr die geplante Spielzeit schon längst wieder überrundet hat! Auf diese Weise könnte ein Hersteller dann bei der Produktwerbung locker monatelangen Spielspaß(?) versprechen

Erstmalig wurde `Das Schwarze Auge`-Spielsystem für einen Rechner von einer deutschen Firma umgesetzt. Bei der Spielgestaltung sind die Programmierer keine inhaltlichen Kompromisse eingegangen und haben somit die Originalvorlage des Rollenspiels konsequent umgesetzt. Eine echte Empfehlung ist `Das Schwarze Auge` zweifellos für alle `A-1200' Einsteiger! Mit diesem Rechner kommt Ihr (Festplatte vorausgesetzt) in den vollen Genuß des Spiels und könnt wirklich alle Feinheiten der Fantasy- Spielwelt problemlos genießen! Wenn ich nun abschließend eine Bewertung finden muß, die hier allen Bewertungskriterien (Hardware) gerecht werden soll, muß ich zweifellos endgültig das Handtuch werfen! Es ist unmöglich eine einheitliche Wertung abzugeben, die auf alle Konfigurationen paßt. Aus diesem Grund gilt das Wertungskästchen -ausschließlich!- für AMIGA 500 Rechner mit extrem ausgebauter Hardware, oder für die AMIGA's der neuen Generation (AMIGA 1200/4000). Stinknormale 500er haben nämlich mit diesem Spiel erhebliche `Verdauungsstörungen', die zwangsläufig nach kurzer Zeit zum Erbrechen (vorzeitigem Spielabbruch wegen Nervenzusammenbruch) führen! Ich hoffe auch noch, daß `Attic' den geplanten Nachfolger zeitlich so einordnen, daß auch die Werbung und die Ausgabe der Testexemplare (oder hat hier gar irgendwer bei diesem Spiel gewisse `Vorab- Demos' in grauer Vorzeit zu fertigen Testberichten verarbeitet?) Hand und Fuß haben! Vielleicht klappt ja alles beim nächstenmal besser und die Programmierer schaffen es auch noch, die komplexen Routinen so zweckmäßig umzuschreiben, daß der Spielfluß nicht durch ständiges Nachladen darunter leiden muß. Ich würde mich jedenfalls über eine in Teilen technisch überarbeitete Fortsetzung des Spiels, unter Berücksichtigung gewissenhafterer und professionellerer Vorplanungen, riesig freuen!

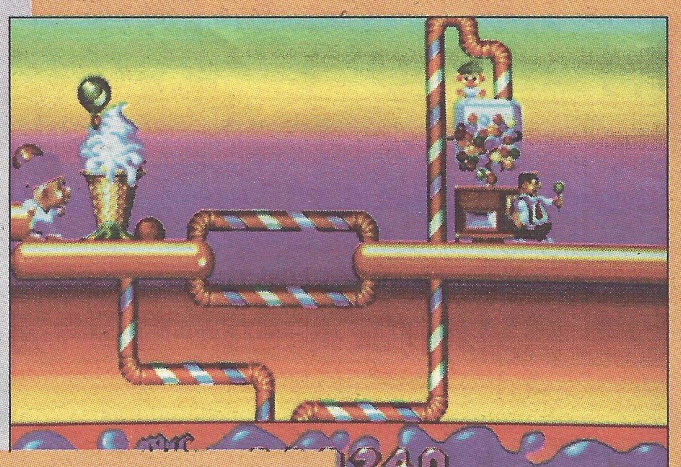
U.W.



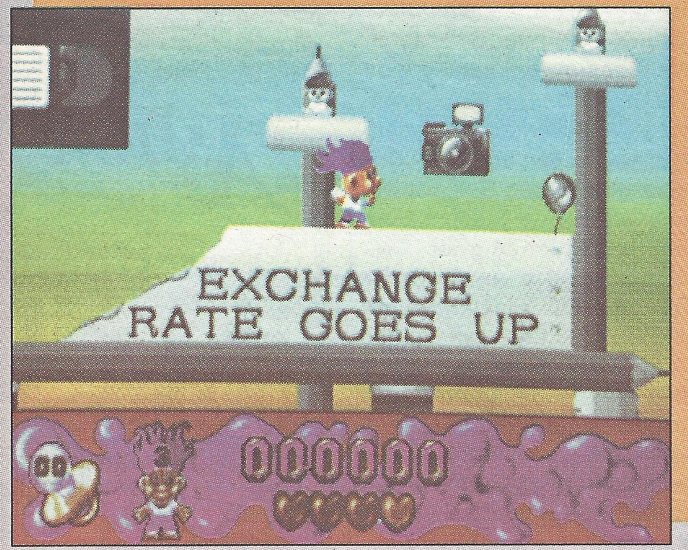
Trolls:

Wie in der Spielhölle

Die Trolle sind los! Nicht nur im Spielwarenladen um die Ecke schauen einen die kleinen Wichte mit ihren grell gefärbten Haaren richtig listig an - nein auch für den AMIGA gibt es sie mittlerweile als Computerspiel zu kaufen. Zu verdanken haben wir die `Trollinvasion' der britischen Softwarefirma `Flair', die eigentlich mit diesem gelungenen Programm den Durchbruch schaffen sollte! Was bieten uns denn die `Trolls'?! Nun, die Geschichte liest sich folgendermaßen: Weit draußen, vor den Toren der Stadt, befindet sich ein kleines, altes Bauernhaus; hier arbeitet der Spielzeugmacher unentwegt um die Wünsche der Kinder termingerecht erfüllen zu können. Er fertigt dort so ziemlich alles, was es an interessanten Spielsachen gibt (vom hölzernen Automobil bis zum Zinnsoldaten). Eine seiner letzten Kreationen war ein kleiner, lustiger Troll, der unbeachtet auf einem Regal sitzt und eines nachts plötzlich zum Leben erwacht. Eine Stimme sprach zu ihm und gab ihm den Auftrag, in einer plötzlich erschienenen, magischen Welt nach verschwundenen Babies zu suchen und diese dann wohlbehalten zum Spielzeugmacher zurückzubringen. Dem Troll wurde auch noch mit auf den Weg gegeben, daß er sich in dieser ungewohnten Welt nicht zu fürchten brauche, da ihm dort viele magische Hilfsmittel zur Verfügung stünden, die ihm die gestellten Aufgaben erleichtern. Gesagt, getan- unser Troll beginnt sein Abenteuer indem er in der phantastischen Welt eine von vielen Türen öffnet und sich dann unversehens in `Level 1' des Spiels wiederfindet. An dieser Stelle übernimmt der Spieler den kleinen Wicht und steuert ihn mittels Joystick über zahllose Plattformen und Szenarien!



Zauberland für Kinder - Alptraum aller Zahnärzte



Troll im Medialand

James Pond bekommt Konkurrenz

Besonders auffällig ist bei `Trolls' die Größe der Spielfiguren; war der kleine `Nicky Boom' schon nicht gerade winzig- unser kleiner Troll ist nahezu doppelt so groß! Dabei wird das Ganze jedoch bei den Animationen nicht (wie manch einer jetzt vielleicht denken mag) zähflüssig, sondern läuft wirklich recht flott ab. Passend zur abenteuerlichen Reise des kleinen Trolls ist auch das `Ambiente` des Spiels: Bunte Spielzeugwelten lassen einen das Geschehen unmittelbar aus dem Blickwinkel des `Hauptdarstellers' erleben und die Identifikation mit dem kleinen Wicht fällt dabei überhaupt nicht schwer! Technisch läßt sich `Trolls' ebenfalls gut an; per Joystick bewegt man den Troll behende über diverse Plattformen und Sublevel. Die akustische Untermalung des auf zwei Disketten erschienenen Actionknüllers kann neben der guten Grafik ebenfalls gefallen. Es gibt insgesamt 32 Level, die auch auf lange Sicht unterhaltsam bleiben. Wie bereits erwähnt, geht



Große Sprites- Gelungene Präsentation

In jedem Level (die übrigens nicht alle thematisch im Spielzeugland angesiedelt sind) gilt es eine Mindestanzahl von Babies sicherzustellen und dann schleunigst zum `Pigstop' zu marschieren (das `Exit' bei `Trolls'), um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen- unfaire Stellen sind mir nicht begegnet. Paßwortabfragen gibt es leider nicht und die Highscores werden auch nicht abgespeichert. Damit man jedoch nicht immer wieder mit dem selben Level durchstarten muß, kann man sich eingangs den Spielabschnitt auswählen! Ich könnte noch viele Deatils anfügen, die jedoch den Rahmen dieses Tests sprengen- daher schließe ich die Spielanalyse an dieser Stelle mit einem wichtigen Hinweis an alle Freunde von `James Pond',` Nicky Boom' und Co. ab: `Trolls' ist eine weitere gelungene Plattformspielvariante mit Hitqualitäten. Die Klasse eines `James Pond II' wird dabei zwar nicht ganz erreicht, aber dennoch muß ich die großartige Leistung der `Flair'-Programmierer mit entsprechender Benotung gebührend würdigen. Ein `Muß' für alle Fans von lustigen `Jump and Run'-Games!

U. W.

es in jedem Level darum, die kleinen Babytrolls zu finden und aufzunehmen. Wie man sich denken kann, sind diese natürlich mitunter recht schwierig (und teilsweise nur mit Hilfsmitteln) zu erreichen- werden sie doch in der Regel von diversen Unholden bewacht und `behütet'. Hier war die Phantasie der Programmierer recht üppig, denn von diversen Schlangen, Minidrachen, Teddybären und Schlingpflanzen, bis hin zu quicklebendigen Radiergummis und Riesenelefanten ist hier wirklich alles enthalten, was einem Troll Ärger machen kann. Die besagten Hilfsmittel sind ganz unterschiedlicher Art: Es gibt z.B. Beschleunigungsstiefel, Jojos, Schilde, Flügel und Sprungschuhe, die alle ihre Besonderheiten haben- aber es finden sich auch manche `Pseudohilfsmittel' die bei näherer Betrachtung eher zum Hemmschuh werden (Lastenkugeln mit Ketten verlangsamen die Bewegungen des Trolls und Bier macht den Burschen ein wenig unberechenbarer bei der Steuerung). Lustig ist auch die Idee mit der veränderlichen Haarfarbe; diese kann je nach Zustand mal rot, grün oder auch schwarz sein.

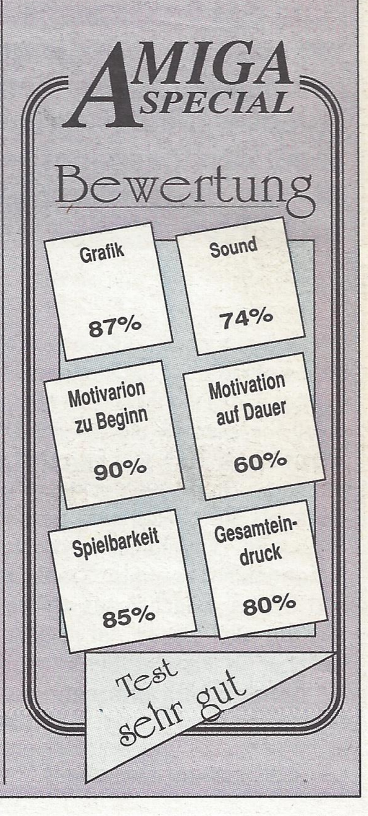
Bezugsquelle:

Hamburger Softwareaden, Gärtnerstraße 5
2000 Hamburg 20
Telefon: 040/4204621

Hersteller:
Flair Software/England

Österreich:
Intercomp
Heldendankstr. 24
A-6900 Bregenz
Tel.: 05574/47344

Preis:
ca. 75 DM



Street Fighter II

Prügelei am Bildschirm

Es gab um dieses Spiel im Vorfeld reichlich Spekulationen, die vor allem dadurch genährt wurden, daß der Hersteller `US-Gold' in seinen Presseinfos von einer wirklich spektakulären Umsetzung des Spielhallenautomaten sprach. Nach der gut gelungenen PC-Version des Spiels, war ich natürlich besonders gespannt wie die AMIGA- Konvertierung ausfallen würde!

Ich muß nun nach zahlreichen `Kampfrunden' beeindruckt feststellen, daß `Street Fighter II' das wohl bis dato beste `Prügelspiel' für unseren Rechner ist! Nun aber erst einmal zum Background des Programms: `Street Fighter II' ist -wie schon erwähnt- die Umsetzung des bekannten `Capcom' Spielhallenautomaten, der ja bekanntlich in punkto Grafik, Animation und Sound beachtliches zu bieten hatte. Wie wir alle wissen, ist ja gerade unser Rechner für flüssiges Scrolling und schnelle Animationen prädestiniert- und so konnte das Spiel in der Hand talentierter Programmierer und Spieldesigner eigentlich nicht schlecht ausfallen !?

Spielhalle im Wohnzimmer

Man steuert im Spielablauf einen von acht Superkämpfern, der entweder gegen einen Mitspieler oder durch Computergegner gesteuerte Kontrahenten antreten muß. Wer quasi als `Actionspiel-Neuling' erst noch Probleme mit der Steuerung hat, kann hier sogar die sogenannte `Handicap-Option' anwählen! Dabei erreicht man eine bessere Trefferquote als der evtl. schon erfahrenere Gegner, indem man die verschiedenen Angriffsebenen (von Kopf bis Fuß) bei den Kämpfern unterschiedlich bewertet. Erhält der unerfahrenere Spieler mit seinem Kämpfer mehr `Durchschlagskraft', kann er auch bei einem überlegenen Gegner mithalten. Dies finde ich, ist schon mal eine tolle Idee, die meines Wissens noch bei keinem vergleichbaren Programm angewendet wurde. Neben dieser Einstellung kann man auch noch den Kampfhintergrund (das Motiv des Kampfszenarios) beliebig anwählen, oder die zuvor erwähnte Funktion (Einstellen des Schwierigkeitsgrades) auch beim Computergegner festlegen. Sollte einem der Nervenkitzel immer noch nicht ausreichen, läßt sich auch noch wahlweise ein Zeitlimit für den Kampfverlauf bestimmen. Sollte jemand auf die Idee kommen, das Spiel anstelle des Joysticks lieber mit der Tastatur zu steuern, kann er die entsprechenden Tasten auch mit einer besonde-

Helden in Action ...



Auswahl der Gladiatoren und Anzeige der Flugrute als nette Zwischensequenz

Wer es nötig hat kann hier seinen Frust am Auto ablassen

ren Tastaturbelegung selbst anwählen. Dem Spieler stehen insgesamt acht `Muskelpakete` zur Auswahl, wobei die weiblichen `Street Fighter` klar in der Unterzahl sind! Sieben zu eins ist hier das Verhältnis- und so muß sich die wackere Kämpferin `Chun Li` ausschließlich mit breitschultrigen `Brutalos' herumschlagen. Ihre Spezialangriffe sind jedoch recht wirksam, und so kann sie mit etwas Übung durch gezielte Schulterwürfe oder Kopfstöße auch den stärksten `Kerl' umhauen! Natürlich haben auch die anderen `Streetfighter' ihre Besonderhei ten: `Power Slams',` Piledrivers',` Bear Hugs' und `Kopfbisse` erinnern stark ans Catchen- sind aber auch hier wirksame Techniken im Straßenkampf.

Bezugsquelle:

GTI
Zimmersmühlenweg 73
6370 Oberursel
Telefon: 06171/85934-35

Österreich:
Intercomomp
Heldendankstr. 24
A-6900 Bregenz
Tel.: 05574/47344

Hersteller:
US Gold/USA

Preis:
ca. 75 DM

Ausgefeilte Technik- Tolle Präsentation

Wie beim gewöhnlichen Kampfsport geht es auch bei den Straßenkämpfern um den Titel des weltbesten `Streetfighters'. In diversen Ausscheidungsrunden kann man diesem Ziel mit einigem Geschick und entsprechender Übung durchaus näher kommen, um dann sogar am Ende den Titel des `Weltbesten Kriegers' zu erlangen. Wie sieht das Ganze denn nun auf dem Monitor aus? Nun, Hersteller `US Gold' hat mit seinen Ankündigungen nicht übertrieben und in der Tat ein sehenwertes und gut spielbares Kampfsportspiel fertig gestellt. Im direkten Vergleich zum PC, ist die AMIGA Konvertierung sogar noch einen Tick besser gelungen (das Scrolling, die bekannte Schwäche der MS- Dosen, ist hier wieder mal flüssiger)! Grafik, Steuerung, Spielbarkeit und Sound sind ebenfalls sehr gut, so daß für mich `Streetfighter II' als neues `Referenzspiel' dieses Genres für den AMIGA feststeht. Die bekannte Konkurrenz schneidet im direkten Vergleich insgesamt doch ein wenig schwächer ab! Wer also die alten Karatespiele sowieso schon in und auswendig kennt und mal wieder eine echte Herausfordeung sucht die es wirklich in sich hat, sollte sich `Streetfighter II' unbedingt zulegen! U. W.

AMIGA SPECIAL Bewertung

Motivation zu Beginn	Motivation auf Dauer
90%	70%

Spielbarkeit	Gesamteindruck
90%	95%

Sound	Grafik
90%	87%

Test sehr gut

Rome AD 92

Geschichte für Jedermann

Mit dem Spiel `Robin Hood' landete die englische Firma `Millennium' im letzten Jahr einen Achtungserfolg! Ihr neuestes Spiel `Rome AD 92' knüpft daran nahtlos an und setzt in punkto Komplexität sogar noch eins drauf. Hintergrund dieses interessanten Strategiespiels ist das historische Rom des Jahres 92 AD- eine Epoche, die vor allem von Machthunger und gezielten Intrigen geprägt wurde.



Draufsicht über die Kartenfunktion

Im Programm beginnt der Spieler natürlich nicht gleich als Herrscher ganzer Volksstämme, sondern man muß als Sklave Hektor erst einmal ganz unten auf der `Karriereleiter' beginnen! Das Spiel hat im direkten Vergleich mit `Robin Hood' einige neue Details erhalten: Sechs Spielszenarien sind insgesamt zu absolvieren, hunderte unabhängiger Spielfiguren nehmen Einfluß auf das Geschehen, strategische Schlachten sind unter gezielter Mitwirkung des Spielers zu schlagen und bezüglich des Spielablaufs bleibt festzuhalten, daß kein Spielneustart dem vorherigen Szenario gleicht. Der Grafikbildschirm ist wie auch schon beim Vorgänger aus der schräggestellten Vogelperspektive zu betrachten. Die Steuerung der Spielfigur funktioniert nach dem bewährten Schema des Vorgängers: Man wählt entweder eine der Pfeilikonen mittels Maus oder klickt einfach mit dem Cursor an die betreffende Stelle auf die sich unsere Spielfigur zubewegen soll.

Gut recherchiertes Spielkonzept

Möchte man mit einer anderen Spielfigur Kontakt aufnehemen und Informationen austauschen, klickt man diese Figur an und wählt dann aus dem eigenen Handlungsmenue eine gewünschte Funktion aus. Mittels Übersichtskarte kann man immer genau prüfen, wo sich die Spielfigur gerade aufhält und wohin sie bei der nächsten Aktion gelangen muß. Im Spielablauf findet `Hektor' diverse Gegenstände, die ihm später bei geeignetem Anlaß weiterhelfen können. Es liegt an ihnen, diese `Fundsachen' für seine Zwecke richtig einzusetzen. Man sollte immer genau prüfen, welcher Gegenstand bei welchem Anlaß sinnvoll eingesetzt werden kann! Wie bereits erwähnt, kann man bei `Rome AD 92' später auch Armeen befehligen und in den Kampf schicken. Vier komplette Einheiten stehen dann dem fortgeschrittenen Helden zur Verfügung, denen Hektor dann entweder mittels Signalhorn oder im direkten Kontakt entsprechende Befehle erteilt.

Bezugsquelle:

GTI
Zimmersmühlenweg 73
6370 Oberursel
Telefon: 06171/85934-35

Hersteller:

Millennium/England

Preis:

ca. 80 DM

Auflockernde Zwischensequencen gibt's auch

Der Tod erwartet einen Adventure-Fan in (fast) jeder Ecke

Detailierte Informationen, die auch wichtig sind bei hunderten Spielfiguren.

Hier ist es wichtig, Geschick im Formieren und Einteilen der Soldaten zu haben, denn die Gegner schlafen nicht. Bei der Schlacht sollte man die Hauptfigur nicht immer außen vor lassen, sondern sich ruhig mal mitten ins Getümmel stürzen, was in der Regel zusätzliche Kräfte bei den eigenen Kämpfern bringt. Alle im Spiel enthaltenen Charaktere führen ein echtes Eigenleben und werden ihren individuellen Absichten folgen; dabei haben alle Aktionen Hektors einen nicht zu unterschätzenden Einfluß auf das Spielgeschehen. Hat man es sich erst einmal mit Spielfiguren verscherzt, ist es kaum mehr möglich, diese wieder für eigene Zwecke zu gewinnen!

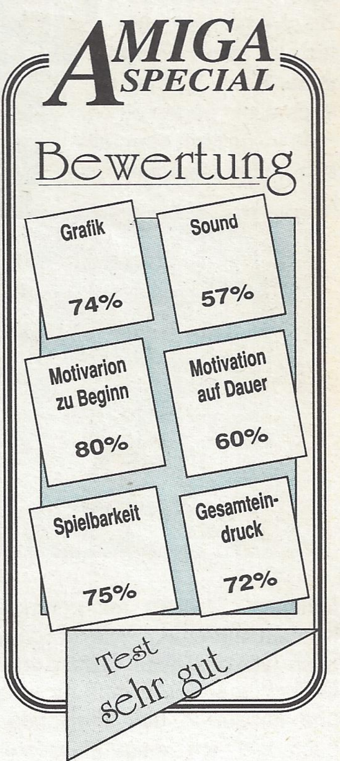
Eine lebendige Spielwelt

Auch bei `Rome AD 92' kann man zwischendurch mal eine Pause einlegen und dem munteren Treiben auf dem Bildschirm ohne eigene Mitwirkung scheinbar unbeteiligt zuschauen- nur kann das bei längeren Pausen dazu führen, daß andere Charaktere von der Teilnahmslosigkeit profitieren und der eigenen Figur die entscheidenden Wege schließlich verbauen. Manchmal ist es jedoch ganz hilfreich wenn man nicht unentwegt umherwandert, sondern sich auch mal Zeit nimmt, sich die Gewohnheiten anderer Spielfiguren genau anzusehen. `Millennium' hat das Ganze trotz des historischen Hintergrundes nicht immer ganz so ernst genommen, und so gibt es durchaus auch Situationen die recht amüsant sein können und somit das Spiel willkommen auflockern. Die Grafik hat sich im direkten Vergleich mit `Robin Hood' grundsätzlich nicht geändert- Bildschirmaufbau und Steuerung sind weitgehend gleich geblieben. Zusätzlich gibt es bei `Rome AD 92' nun auch noch einige große Zwischenbilder. An die Darstellung der kleinen Sprites hat man sich nach kurzer Zeit gewöhnt und es dürfte eigentlich dann auch nicht mehr schwerfallen, die unterschiedlichen Figuren am individuellen `Auftreten' zu erkennen.

Fazit

Unterm Strich bietet `Rome AD 92' zwar keine phänomenalen Dinge, kann aber insgesamt einen guten Durchschnitt auf dem `Punktekonto` bei der Schlußbewertung für sich verbuchen!

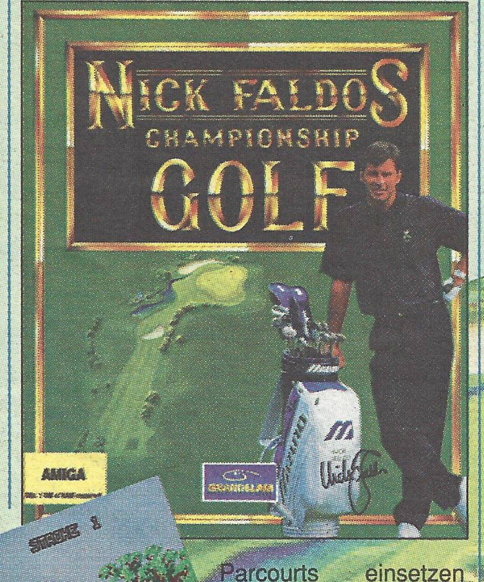
U. W.



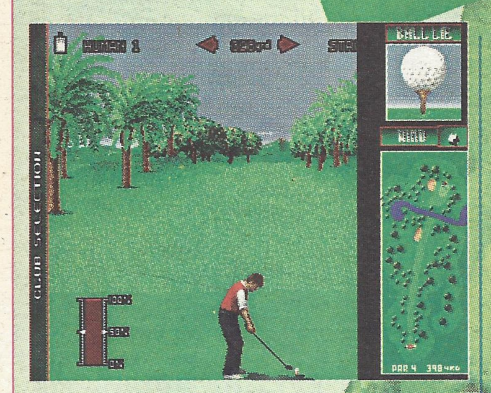
NICK FALDOS GOLF

GOLF IM WOHNZIMMER

Schon wieder eine Golfsimulation!? Nachdem für unseren Rechner nun schon ein allmählich unüberschaubares Angebot an Golfspielen vorliegt, reiht sich auch `Nick Faldos Golf' nahtlos in diese Reihe ein. Der englische Hersteller `Grandslam' hat nun auch versucht eine Sportsimulation anzubieten, die im Wettstreit mit den bekannten Vorgängern überzeugen kann!



Wie üblich, steuert der Spieler einen Golfer durch (in diesem Fall) zwei Parcourts und darf sich dabei mit maximal acht Freunden das Spielvergnügen teilen. Ist kein Freund in der Nähe, kann man auch allein gegen einen (von insgesamt ebenfalls acht), vom Computer `be-

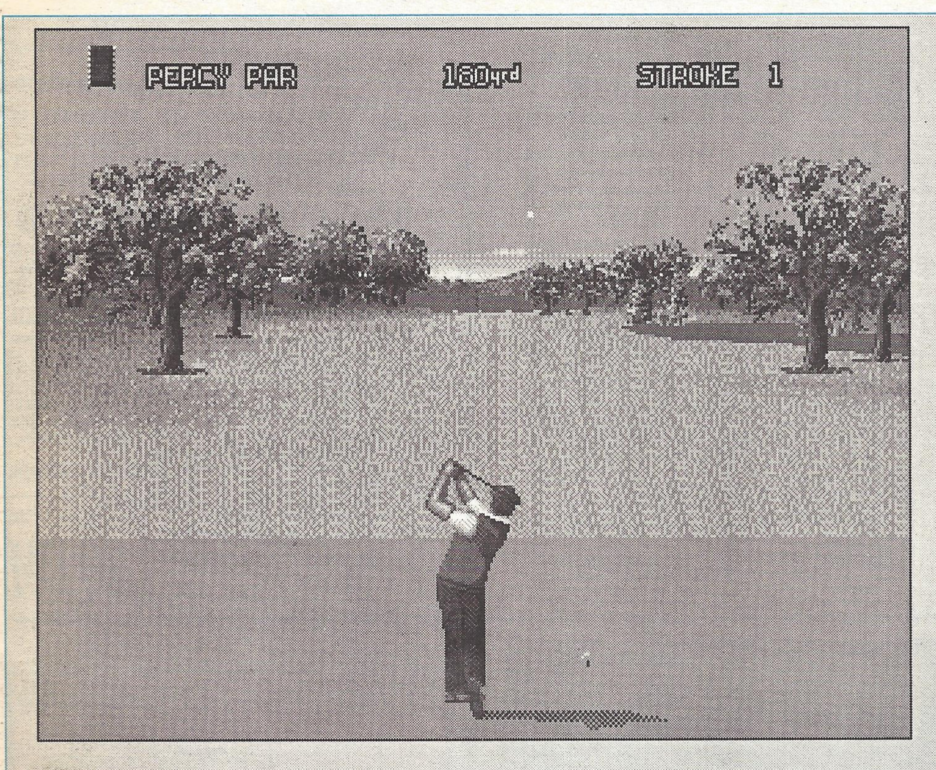


fehligten' Spielern mit unterschiedlichem Können antreten. Wie üblich wählt man auch hier aus einer Anzahl von sechzehn Golfschlägern, dreizehn für sein Spiel aus und schaut in der deutschen Anleitung nach, wie sich diese am besten auf dem Parcourts einsetzen lassen. Es gibt darüberhinaus zwei grundsätzliche Schwierigkeitsstufen, die der Spieler für seinen Durchgang anwählen kann: `Amateur' bietet eine vereinfachte Steuerung- `Professional' sollte nur von denen angewählt werden, die schon gut mit dem Spielablauf vertraut sind. Sind diese Voreinstellungen abgeschlossen, wählt man noch die Art der Steuerung (Maus oder Joystick) und schon kann es losgehen. Leider hat die Steuerung des Spiels so ihre Tücken, worauf ich am Ende des Tests noch näher eingehen werde!

TOLLE GRAFIK, SCHWACHE STEUERUNG

Auf dem Spielbildschirm wird man erst einmal von einer wirklich schönen Grfaik überrascht (`Nick Faldos Golf' hat die mit Abstand detaillierteste Grafik aller bekannten AMIGA Golfspiele- sieht man einmal von der speziellen `Links'-Version im HAM-Modus mit 4096 Farben ab, die nur für Turborechner interessant ist) und hat alle Steuerungsicons mit wenigen Mausbewegungen im Griff. Die wichtigen Details (Schlagstärke, Übersichtskarte, Windrichtung, Ballspin, Ausgangsstellung des Golfers, Schlagrichtung usw.) sind sofort erkennbar und können z. T. mittels Mausklicks verändert- bzw. abgerufen werden. Der Golfkurs ist natürlich mit den bekannten Hindernissen ausgestattet, die man auch schon aus anderen Programmmen kennt: Sandbunker, Bäume, Wasserflächen und Bodenerhebungen, sorgen für die nötige Abwechslung und den Spielwitz; selbst an diverse, digitalisierte Naturgeräusche haben die Programmierer gedacht! Besonders auffällig ist jedoch die wirklich schöne Grafik! Hier gibt es





keine kantigen Vektorflächen, sondern alles wurde sehr detailliert und wirklichkeitsnah gezeichnet. Selbst die Höhenunterschiede im Gelände sind auf dem Monitor durch geschickte Farbschattierungen erstaunlich realistisch umgesetzt worden. Mittels unterschiedlicher Spielziele (beim `Stroke Play', geht es darum, den kompletten Kurs gegen diverse Einzelgegner mit den wenigsten Schlägen zu gewinnen, und beim `Match Play' treten immer zwei Gruppen gegeneinander an, wobei dann am Ende zusammengezählt wird, wieviele Schläge die Parteien auf ihrem Konto verbuchen mußten; wer hier insgesamt die wenigsten Schläge benötigt hat, gewinnt) und verschiedener Computergegner wäre das Programm auch bei nur zwei Kursen eigentlich durchaus längerfristig interessant. Eine weitere Besonderheit ist auch noch das Spielen in verschiedenen Jahreszeiten. Dabei wird zwischen Frühling, Sommer und Winter unterschieden, wobei hier neben den Windeinflüssen auch der Zustand des Bodens eine wichtige Rolle spielt. `Nick Faldos Golf' hat natürlich auch eine Speicherfunktion und voraussichtlich werden demnächst weitere Kursdisketten folgen!? Was mich letztlich dazu bewogen hat, diesem doch eigentlich ansonsten `hitverdächtigem' Spiel keine überdurchschnittliche Wertung zu geben, liegt an der leider recht fragwürdigen Steuerung des Programms. Mußte ich bislang die Spielinhalte durchweg lobend hervorheben, komme ich bei diesem Punkt nicht daran vorbei, noch einmal einen gewaltigen Punktabzug vorzunehmen! Mir ist es selbst im Amateurmodus nicht gelungen, den Ball mit irgendeinem Schläger so anzuschneiden, daß er einen echten Linksdrall bekommt und um Hindernisse in dieser Richtung herumgespielt werden kann! Auch unter Berücksichtigung aller zur Verfügung stehenden Details bei der Schlagvorbereitung (Stellung des Spielers zum Ball, Plazieren des Zielcursors in der äußersten linken Bildschirmecke, Berücksichtigung des aufkommenden Seitenwindes usw.) konnte ich effektiv kein Hindernis mit Linksspin richtig umspielen! Hier hat sich aus meiner Sicht leider ein Schnitzer beim Programmieren eingeschlichen, den man bei `Grandslam' spätestens beim Spieletest im eigenen Haus hätte erkennen müssen! So ist leider ein ansonsten makelloses Golfspiel unterm Strich eher zweite Wahl! Daran ändert auch die wirklich bemerkenswerte Grafik und der schnelle Bildaufbau nach jedem Schlag nichts mehr. Eigentlich merkwürdig, daß dies in anderen Magazinen, die das Spiel schon vor Monaten getestet haben, nicht aufgefallen ist und man dort über besagte Mängel `hinweggesehen' hat!? Ich kann nur hoffen, daß `Grandslam' bei der Lieferung der ersten Kursdisks gleich eine überarbeitete Version mit funktionierender Steuerung beifügt- es wäre wirklich schade, wenn ein so hoffnungsvolles Spiel durch diesen Makel `links liegen bleibt'! U. W.

Bezugsquelle:

Hamburger Softwareladen,
Gärtnerstraße 5
2000 Hamburg 20
Telefon: 040/4204621

Hersteller:

Grandslam/England

Preis:

ca. 80 DM



Produkte *Aktuell*

Produkte Aktuell

SOFTWARE - HARDWARE - PD - SERVICE

20000 AMIGA-PUBLIC-DOMAIN-DISKETTEN!
Jede 3,5" MF 2DD Amiga-PD-Diskette,
nur SCHNELLVERSAND innerhalb von 48 Std.! **1,40 DM**

AMIGA-SONDER-PUBLIC-DOMAIN-DISKETTEN

Preise : jede Disk 3,- DM ab 20 Stck. **nur 2,50 DM**
Demos : jede Disk 4,- DM ab 10 Stck. **nur 3,50 DM**

Das Erbe, Calippo, Europa, Glücksrad, Tennis, Poker, Skat, Billiard, Tischtennis, Schach, Donkey Kong, EGOS, Börse, Star-Trek (3), Mathe (2), Erdkunde, Quizmaster, Fußball-Manager, Seawolf, Offender, Intruder, FreePaint, Lotto, Riskant, Derby, Flipper, Spekulant, Grau oder Grün DEMOS: Lemmings, Lemmings 2, Hexuma, Monkey Island, Gods, Apidiya, Poplous II, Thunderhawk, Turrican II, Agony, Dragon Ninja, Ghostbusters II, Nostradamus, Euroübersetzer, Ferrari, DPaint IV, Elvira, Steuerprofi.

Pakete (je 10 Disks): Spiele I, II, III, Fonts I, II, Erotik I, II, Anwendung, Grafik, Musik I, II, Slideshows, Buiseness, Strategie, Schule I, II, Animationen I, II, Adventures, Intrus, Digisongs I, II, **nur je 25,- DM**

Fahrschule, Bundesliga, Power-Packer, Zombie, Asmodeus, Vokabeltrainer Französisch, Englisch, Latein, Spanisch, Italienisch (1000 - 5000 Vokabeln) **nur je 19,- DM!!**

3 Katalogdisks + Überraschungspaket **nur 10,- DM!!**
Info GRATIS! Ab 50,- DM Bestellwert 2 DEMOS GRATIS!
Versandkosten: NN +10,- DM/VK (Scheck/Bar) +5,-DM

SYLVIA WEISS, MITTELSTR. 110A, 5205 SANKT AUGUSTIN 3
BESTELLSERVICE 24 STD. TELEFON + FAX: (02241) 314511

BAVARIAN-PUBLIC DOMAIN

Die ultimative deutsche PD-Serie für den Amiga. Auf 480 voll gefüllten Disketten finden Sie nur die besten PD-Programme (90% deutsch). Kostenlose Katalogdisketten bei:
FRIEDRICH NEUPER, POSTFACH 72,
8473 PFREIMD, Telefon: 09606/7171
Neue Postleitzahl ab dem 1. 7. 93 ist 92534

STAR-TRECK-PAKET (1 MB)
Vier Strategiespiele mit dem Raumschiff „Enterprise" von
von Tobias Richter (2 Disketten)
Jimbo Barber (2 Disketten)
Eric Gustafson (3 Disketten)
Next Generation-Quiz (3 Disketten)
10 Disketten für nur DM 30,–

MODULA-PROGRAMMIER-PAKET
Schnuppern Sie hinein in die Programmiersprache Modula-2. Mit einem 13-teiligen deutschsprachigen Kurs auf Diskette und zwei PD-Modula-Compilern.
5 Disketten für nur DM 20,–

C-PROGRAMMIER-PAKET
Ein komplettes C-Entwickler-System zu einem Wahnsinnspreis! Mit einem 15-teiligen deutschen Kurs, plus PD-Compiler, Linker, Assembler, Debugger und Editor.
8 Disketten für nur DM 30,–

PASCAL-PROGRAMMIER-PAKET
Oder möchten Sie lieber in Pascal einsteigen? Auch hier ist ein vollständiges Paket vorhanden mit Compiler, Linker, Assembler, einem mehrteiligen Kurs und alles in Deutsch!
5 Disketten für nur DM 20,–

THE WALL (1 MB, nicht A500 Plus)
Basierend auf dem berühmten Film bewegt sich ein wahres Opus an Grafik, Sound und Animation über den Bildschirm. Benötigt ein zweites Laufwerk.
6 Disketten für nur DM 20,–

EMULATOR-SET (1 MB)
Folgende Computer kann man mit diesen PD-Disketten emulieren:
Sinclair QL, ZX Spectrum, CP/M, Commodore C 64 (2 Disks) und PC.
6 Disketten für nur DM 20,–

ODYSSEY (1 MB)
Weit mehr als nur ein Demo!
Gezeigt wird ein animierter Digi-Roman a la "Star Wars". Exzellente Grafik- und Soundeffekte.
5 Disketten DM 20,–

VERSANDKOSTEN: BEI VORKASSE DM 4,–, BEI NACHNAHME DM 7,–
Jeder Bestellung wird automatisch die Gratis-Katalog-Disk beigelegt.



Telekommunikation
(09 11) 3 24 10
- 0 Zentrale/Anrufb.
- 33 Telefax
- 55 ISDN BBS 20-8 Uhr
0911318253-001 BTX

Pestalozzi Str. 32 8500 Nürnberg 80

Pagestream D.T.P.-Fonts DM 10,-
über 200 verschiedene Fonts je Font

D.T.P.-Grafiken & Logos DM 20,-
X1000-mal GEM, EPS, TIFF, GIF
sortiert nach Themen je Disk

PD-Disketten 3.5"
alle Serien
jede Disk nur DM 1,40

Oder brauchen Sie vielleicht gerade
Übersetzungen, Handbücher, Visitenkarten, Breifpapiere, Kataloge, Magazine, (Endlos-)Formulare, Textildruck, Plakate, Eintrittskarten, Autogrammkarten, Werbeanzeigen, Prospekte, Etiketten ... ?

» Schnell, professionell und preiswert «

RHEIN -SIEG -SOFT

neben unserer eigenen
FRANZ-PD
führen wir noch ca. 200 Serien
ab **1,60 DM**

Stützpunkt-Händler
OASE & Schatztruhe
Bei uns bekommen Sie BSC-Produkte

RHEIN-SIEG-SOFT
Schützeiche 2
5205 St. Augustin 1
Tel.: 0 22 41/33 39 44

HSL
Hard & Software Lenzen

Klinkhammer 4
4060 Viersen-Boisheim
Telefon 02153/ 5831
Telefax 02153/13383

Software		Hardware	
CanDo	299.-	Amiga 600	ab 599.-
DirOpus	149.-	Amiga 1200	ab 899.-
PWrite	59.-	Amiga 2000	ab 998.-
PPaint	99.-	Amiga 3000	ab 2599.-
Scala 500	199.-	Amiga 4000	ab 3699.-
Scala Prof.	399.-		
Scala MM	799.-		
VTitler	79.-		
AmiBack	98.-	A2630	ab 999.-
Viruscope	79.-	Oktagon 2008	ab 299.-
Translator II	49.-	Apollo A500	ab 299.-
PageStream	499.-	Apollo A2000	ab 329.-
Prof.Page	499.-		

Öffnungszeiten
Montag-Freitag 10.00-12.30 Uhr und 14.30-18.30 Uhr nur Verkauf
Montag-Freitag 16.30-20.00 Uhr Technische Beratung
Samstags nach Vereinbarung
Weitere Hard & Software auf Anfrage
Eine Preisliste senden wir Ihnen gerne zu.

BRAUNGER & THANNER
Computermarkt

SHARP JX-100
Handy-Color-Scanner mit stationärer Auflage
- Automatisches Vorlagen-Scan-Verfahren
- 30 ms/Zeile
- 200 dpi(zwischen 50 und 400 dpi wählbar)
- mit serieller Schnittstelle
- Übertragungsgeschwindigkeit bis 172 800 Baud
- Scanergebniss entspricht Foto-Qualität
- Kein Verrucken mehr, da die Scan-Vorlage unter dem aufgelegten Scanner automatisch eingelesen wird

...bei uns fur nur 898,00 DM

A M I G A 1 2 0 0
Die neue Generation sofort lieferbar! Geschwindigkeitssteigerung bis zum Faktor 5 gegenüber dem Amiga 500. KickStart 3.0. 880 kB Laufwerk. 2 MB RAM. Aufrustbar auf 8 MB RAM. 16,7 Millionen Farbtöne. Maximal Darstellbar 256 Farben oder in HAM8 262 144+. Auflösung: bis zu 1280x512. Handbücher: A1200-Handbuch, Amiga-Dos, ARRESS

4 in 1 - FUNAI-FAX
Telefon, Anrufbeantworter, Fax und Kopierer in einem ! Geeignet für alle Anschlüsse. Postzugelassen. Luxustelefon mit 10 Zielwahl- und 20 Kurzwahlspeicher. Mit Fernabfrage für Anrufbeantoworter...

...bei uns für nur 1299.- DM

BRAUNGER & THANNER Computermarkt
Schulstraße 2 • 7992 Tettnang
Tel. 07542/54698

BIT

Sommer & Diekmann
Meererhof 17
4040 Neuss
Tel.: 02131/275751
Fax.: 02131/278277

Frühlingsangebote:

Festplatten für AMIGA 500 (+) :
Controller mit 8 MB Ram-Option

AlfaPower 80 MB	DM 777,-
AlfaPower 120 MB	DM 888,-
AlfaPower 170 MB	DM 999,-
je 2 MB Ram Satz	DM 155,-

Commodore Grundgeräte:

Amiga 2000/2630 3 MB	DM 1777,-
Amiga 3000/25/100	DM 3111,-
Amiga 3000/25/100 T	DM 3666,-
Amiga 4000/EC030	DM 2888,-
Amiga 4000/040	DM 4222,-

Versand gegen Nachnahme
Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen Zwischenverkauf vorbehalten.

autorisierter Commodore Fachhändler

Achtung!

Die Reparaturanleitung
für den COMMODORE AMIGA 500
*****
mit Fehlerbeschreibung, Oszilloskop-Fotos sowie Meßwerten und Schaltplänen für Anfänger und Profis
Preis: 49,90 DM.
*****
Reparaturanleitung
COMMODORE C-64
Preis: 29,90 DM.
*****
Versandkosten: Vorkasse nur Euroscheck/Postanweisung DM 4,- · Nachnahme DM 10,- Ausland nur Vorkasse DM 15,–
*****

Dieter Stiegler
Lassallstraße 75 • 8000 München 50
Telefon: 089/1501990

VETTER DATENTECHNIK

4700 HAMM 4 - SIEBOLDSTR. 9
Tel. 02381 / 7 68 28 Fax. 7 38 27

PD Software Gratis
können wir Ihnen auch nicht anbieten, aber ..
20.000 PD Disk
z.B. AMIGA je 3.5 Disk **1.90 DM**

Fish Bavarian FRANZ Chemie Auge Kickstart ACS AMOS F.O.F.

Alle Kataloge in Deutsch
4 AMIGA Kataloge 6.00 DM
2 ATARI Kataloge 4.00 DM
2 PC Kataloge 4.00 DM
Testen Sie uns !
Betrag in Briefmarken / Scheck



Produkte *Aktuell*

BÄRI-SOFT

PD und Shareware für den Amiga

Wir kopieren auf boeder-Disketten 3,5 Zoll 2DD natürlich nur mit doppeltem Verify. Besuchen Sie uns in Recklinghausen-Süd

Kopierkosten:	DM 2,50 / Diskette
Versandkosten:	DM 8,-- (Nachnahme)
	DM 5,-- (Vorkasse)
Katalogdisketten:	DM 3,-- (Briefmarken)

Fred Fish
Time
Kickstart
Franz
TBAG
und viele andere

BÄRI-Soft Hartmut Jäger
Bochumer Straße 131
(im Hosen-Platz)
4350 Recklinghausen-Süd
Tel.: 02361 / 654422
FAX: 02361 / 657245

Detaillierte, gedruckte, deutsche Anleitungen inkl. Diskette(n) zu

SID 2.0 - DAS Directory-Utility, 76 Seiten, viele Abb.	24,90
LhA - Standard-Packer, 54 Seiten mit allen Nuancen	19,90
Imploder 4.0 - spart Speicherplatz, ein Muß!	14,90

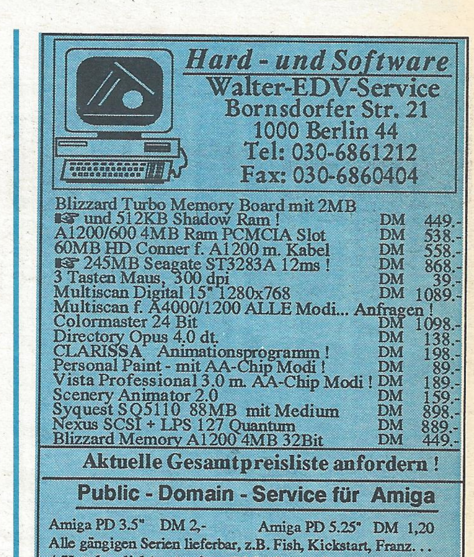
CD-ROM's für Amiga und PC

BattleForce - die komplexe Roboter-Simulation	24,90
Fonts - 100 Abb., 5MB Fonts auf Disk; ca. 300 Stück	19,90
MachIII/IV - Multifunktions-Utility der Sonderklasse	19,90
MED - Super-Musik-Editor, für Einsteiger und Profis	19,90
Scenery - generiert fraktale Landschaften	14,90
LhA-/LHarcPanel - Benutzer-Oberfläche	24,90
Fish 501-780 - 228 Seiten ausführliche Übersichten	19,90
Fraktale-Set - 3 Programme für faszinierende Bilder	19,90
DKBTrace - 100 Seit. Anl.; 2 Disks; der beste Tracer	24,90
Spiele-Set 6 - vier Denkspiele vom Feinsten	19,90
MegaD - neuartiges Directory-Utility mit vielen Extras	19,90
StarTrekker - zur Zeit der beliebteste Musik-Editor	14,90

und 40 weitere Bookware-Titel. Kostenloses Info!
zzgl. Versandkosten: Vorkasse/Bankabb. 4,50; NN 9,-



Schneider Verlag
Am Weinberg 46 ☆ 8301 Arth
Tel.: 08704 / 1597
Fax: 08704 / 1598



Hard Soft Computer-Service





mo - fr
10 - 18 Uhr
sa 10-13 Uhr

Speicher-erweiterungen			AT-BUS-Festplatten	
A502	512 kB mit Uhr A500	59.-		
A504	1 MB für A500+	89.-	40 MB	349.-
A602	2 MB mit Uhr A600	135.-	105 MB	449.-
A580	1,8 MB mit Uhr A500	249.-	130 MB	529.-

AT-BUS-Controller

A-Team	für A500/500+/1000 ohne Gehäuse	185.-
AT-Apollo 500	mit Gehäuse und RAM-Option	248.-
ATB508	mit Steckplatz für 8 MB Fastram	299.-

Weiteres Zubehör auf Anfrage!

Wir reparieren auch alle Systeme.

Tel. 0234 94 49 297 · Hattinger Str. 222 4630 Bochum 1 · Fax 0234 94 49 299

Public Domain / Shareware WEISS

4 Katalogdisketten gegen DM 8.00 in Briefmarken anfordern!
per NN - DM 12.00

Hägerle 11
7104 Obersulm 1
Tel/BTX 07130-8913
FAX 07130-3975

GRATIS-INFO !

jede 3,5 Zoll **1.50**

jede 5,25 Zoll Diskette **1.00**

Preise zuzüglich Versandkosten: NN 9.00 VK 5.00

24/h Versandservice ! RIESENAUSWAHL !

Bestellungannahme: Mo/Di/Mi/Fr. 8.00 - 19.00 Uhr
Do. 8.00 - 16.00 Uhr Sa. ??
ansonsten Anrufbeantworter
KEIN LADEN !

Telefon: 07130-8913

PD ist unsere Stärke

KEIN Ladenverkauf !!!

TOP AKTUELL

Über 270 Serien sofort lieferbar

Time, Spielekiste, German, Taifun Franz, Fish, Kickstart, AmigaVice Imagine, CanDo-BBS, Saar, und...

Pakete:

Passauertex 60 Disk incl. Fonts & Treibern komplett 200.- DM
ArchivDisk Spiele; 150 spitzen PD-Games für .... 150.- DM
DFÜ; Startbox; Toolbox; Musikbox; MCS I-III ..... je 50.- DM
MusikCreationSet IV 75.- DM - Compilerbox 60.- DM
Fontpalette I 20.- DM - Fontpalette II 25.- DM
Fontpalette III 15.- DM - AMS-TeX 30.- DM

kommerzielle Soft:

Powerpacker Prof.v4.x 45.- DM - Übersetze II Plus 39.- DM
RHS-Fonts-Pak 69.- DM - RHS-DTP-Bilder-Pak 79.- DM
CanDo v2.x 275.- DM - DirectoryOPUS v4.x 145.- DM

weitere Angebote auf Anfrage !!

holt EUCH endlich die INFO-DISK mit neusten VT & kompletter Beschreibung der Pakete gegen 3.- DM in Briefmarken!
EXLUSIVE-Vertrieb von: Starlight; Fort-Knox und SingleLine
Abomöglichkeit; Staffelpreise;Kopien auf Eure Disk ab 50 PF!
Katalogset; ca. 12 Disk im entpackten Zustand;6 Disk 30.- DM

Wir kopieren nur mit doppeltem Verify auf 3,5" und 5,25" Disks

Manfred Möws, PD-Vertrieb & Versand
Brunsbütteler Damm 64, 1000 Berlin 20
ab 1.7.93 ====>> 13581 Berlin
Tel.-Fax: 030-3311535, Box 24-h: 030-3327378

PUBLIC DOMAIN CENTER

Postfach 3142
5840 Schwerte 3

nur **1,50** DM

nur **1,10** DM

Kostenloses Info für:
☐ AMIGA
☐ ATARI
☐ MS-DOS



TEX professionelles Schriftsatzprogramm für 24-Nadeldrucker od. HP DeskJet dt. Handbücher, 24 Disketten nur 59.-

über 140 PD Serien 1,50

3 Katalogdisketten incl. Versand! nur 5.- (VK) !! 2 DM werden beim Kauf angerechnet !!

günstige Prge, z.B. Videoverwaltung 25.-

weitere tolle Angebote finden Sie auf der Infodisk

Christoph Franzen
Langemarckstr. 2
4100 Duisburg 14

Porto Inl. NN 10.- VK 6.- LS 4.-
Fax 02065-29344
Tel. 02065 22683

AFS-Software A.Rehbein

CNC · SPS

Roßbachstr. 17
D-6434 Niederaula 3

Tel: 06625/5658 Fax: 06625/5730

Deluxe CNC Animate Fräsen V4.6/ Drehen V2.2: Die CNC-Simulatoren für Fräsen oder Drehen. Sie simulieren jeweils eine komplette CNC-Steuerung nach DIN 66025. Top grafische Darstellung. Viele G- & M-Funktionen und Zyklen! Inc. deutschem Programmierkurs und Anleitung. Die Nr.1 für Amiga und Atari.

Preise: jeweils nur 149,- DM

AFS - SPS : Der SPS-Simulator, mit ihm können Sie nach Anweisungsliste programmieren und Ihr Programm auch gleich am Computer testen. Hoch komp. zu Siemens und AEG. Inc. deutscher Anleitung und SPS-Kurs. Die Nr.1 für Amiga. **Preis: nur 298,- DM**

AFS (CAD to CNC): Mit diesem super Programm können Sie CAD Zeichnungen in lauffähige CNC-Programme übersetzen lassen. Es können Fräs-& Drehprogramme erzeugt werden. **Preis: nur 99,- DM**

Profi Rechnung: Eine top Faktura mit Kunden- und Artikelverwaltung. Inc. deutscher Anleitung **Preis: nur 69,- DM**

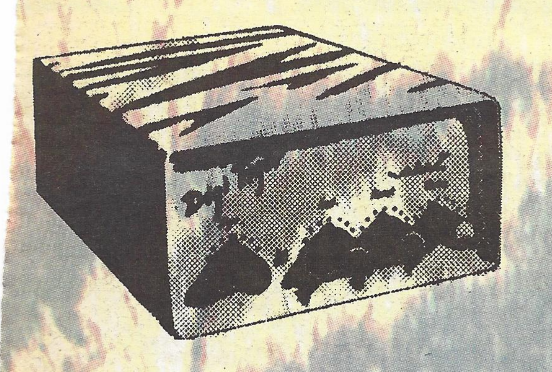
Profi Data: Die top Datenverwaltung für Adressen, Lager, Videos, usw. Mit Aufkleberdruck, graf. Auswert., usw **Preis: nur 50,- DM**

Intro Master: Erstellt top Intros mit Animation, **nur 29,- DM**
Provers der Versicherungsmanager: nur noch 99,-DM

MS-DOS, MS-Windows und Atariversionen auf Anfrage.
Händleranfragen erwünscht!

Zahlung per Nachnahme + 11,-DM,per Vorkasse+5,- DM; Infos kostenlos; Demos für 6 DM+Porto

Der Farb-Videodigitizer



DigiTiger II

Preissenkung
jetzt nur noch



Immer? Nein! Aber immer öfter verwenden Videoprofis den DigiTiger. Wann Sie?

Demodiskette DM 10,-
Info's gratis

DPaint IV & DigiTiger II nur 769,-

- Superkurze Digitalisierungszeiten durch einzigartiges Hardware-Konzept.
- Bis zu 14 mal schneller als herkömmliche Slow-Scan-Digitizer.
- Integrierter RGB-Splitter für vollautomatische Farbdigitalisierung.
- Einfachste Bedienung mit Maus oder Tastatur, Sie fühlen sich sofort im Programm „zuhause".
- In Sekundenschnelle optimale Bildergebnisse ohne langes Herumprobieren.
- Ein Kontrollmonitor ist überflüssig, das digitalisierte Bild wird sofort und fortlaufend auf dem Amigamonitor angezeigt.
- Anschluß an jede Videoquelle, auch Videorecorder mit Standbildfunktion.
- Regler für Helligkeit, Kontrast, Farbe und Synchronisation am Digitizer.
- Alle AMIGA-Auflösungen von LoRes bis HiRes werden unterstützt, natürlich auch Interlace und Overscan.
- SW-Digitalisierung in 16 Graustufen, in Antik oder Pseudofarben.
- Automatische Farbdigitalisierung in allen Amiga-Grafikmodi, einschließlich HAM- und Extra-Halfbrite-Modus.
- Optimale Farbbilder durch speziellen Mischalgorithmus.
- Farbpalettenautomatik mit manueller Einflußmöglichkeit.
- Die Software arbeitet in allen (!) Auflösung schon mit 1 MB Speicher, Sie sparen eine zusätzliche Speichererweiterung.
- Für alle AMIGA's vom A500 bis zum A4000, auch CDTV und A600, kompatibel zur Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0.
- Die Bilder werden im IFF-Format gespeichert und können mit jedem (!) AMIGA-Grafikprogramm nachbearbeitet werden.
- Deutsches Handbuch (53 Seiten!) bietet umfangreiche Informationen und Hilfen für jeden, ob Anfänger oder Profi.
- Druckerumschalter (bei uns erhältlich) problemlos anschließbar, kein umständliches Umstecken notwendig.
- Update-Service und hilfsbereite Hotline ist selbstverständlich.
- Lieferumfang: Digitizer mit RGB-Splitter, Netzteil, Anschlußkabel, Software, deutsches Handbuch sowie Diaschau-Programm.

KLAUS D. TUTE
Soft-, Art- und Hardware
Kirchröder Str. 49F
3000 Hannover 61 Tel.: 05 11 / 55 17 01

Zubehör

Druckerumschaltbox + Kabel (2x aus, 1x ein, oder umgekehrt)	49,80
Druckerumschaltbox + kabel (4x aus, 1x ein, oder umgekehrt)	69,90
Videokabel Chinch 2m	6,40
Scart-Adapter	13,90
BNC-Adapter	13,90

Software

DPaint IV	285,-	Adorage	185,-
ADPro V2.15	459,-	OMA 2.0	189,-
Imagemaster	719,-	Turbo Text	175,-
Scala 500	199,-	Dir. Opus	99,-
MorphPlus	469,-	TruePrint24	185,-
PhotonPaint2	249,-	TVPaint CM	999,-

Packet: Imagemaster & ADPro nur998,-

Hardware

ColorMaster 12 / 24	545,- / 1248,-
ED Pal-/YC-Genlock	675,- / 998,-
MegaMix 500 / 2000	ab 245,- / ab 195,-
4 MB static column A3000	250,-
2 MB für A590	189,-

RAM für Turbokarten etc. bitte erfragen !

Den außergewöhnlichen DigiTiger erhalten Sie auch im gut sortierten Fachhandel !

Produkte *Aktuell*



Music-Software

Dr. T´s KCS Level II V. 3.54
48 Spur Sequenzer mit Algorhythmus-Composer, Master Edit, Eventlist AUTOMIX, Grid Editor, Quick Score Notation, PVG
DM 698,-

Dr. T´s Tiger Cub
12 Spur Sequenzer, Grid Editor, Quick Score Notation
DM 199,-

Dr. T´s Copyist DTP
Notensatz und Druck, 100 Partitur Seiten, Einzelstimmen, ließt Daten von KCS - Tiger Cub - Midi-Standard-Dateien
DM 698,-

Dr. T´s Copyist Apprentice
wie DTP nur 5 Seiten Partitur
DM 298,-

Dr. T´s X-OR
Universaleditor für fast alle MIDI-Geräte (Syntis, Effektgeräte) über 100 Profiles kostenlos im Lieferumfang
DM 598,-

SEK´d Samplitude jun.
8 bis 28 BIT Sample Editor
DM 99,-

SEK´d Samplitude Professional
wie jun. + Midi Dump und vielen neuen Realtime Features
DM 349,-

Firma OECHSNER
Brunnengasse 42 * 8500 Nürnberg 1
Tel. 0911/225445 * FAX 226316
kostenlosen Katalog anfordern

Hager-Soft

schnell und aktuell
Freeware - Shareware
Public Domain
für
Amiga & PC

Katalog Disketten
Amiga (4 Disk's) 10,-- *
PC (1 Disk) 3,-- *
* = Vorkasse (bar, Scheck, Briefmarken)

Bahnhofstr. 169 - 4370 Marl - Sinsen
Tel. 02365/81629 - Fax. 02365/86142
Btx. *Hager#

INSERENTEN

In der Mitte diser Ausgabe befindet sich ein Mittelhefter der Firma Interest-Verlag.

Einkaufsführer

Hier finden Sie Ihren Commodore/Amiga Fachhändler

1000 Berlin

Ihr Berliner Speicher- und Laufwerk-spezialist für Produkte
u.a. von FSE, GVP, NEC, Nexus, Quantum, Supra, Teac.
ASS (Nexus)-, FSE- und Supra-Fachhändler mit Reparaturservice.
Umfangreiches PD-Sortiment - über 12.00 Disketten (Vorbest.)
eigene Amiga Reparaturservice
Gabriele von Thienen
Handeln mit neuen Medien
Kaiserdamm 101, 1000 Berlin 19
Tel. 030-3226368, Fax: 030-3213199

Walter - EDV - Service
1000 Berlin 44, Tel.: 030/6861212 Fax:030/6860404
Video-Grafik-Animation
Beratung, Verkauf, Installation von Computer Hard- u. Software für Amiga und IBM kompatible.
* Public Domain Service für Amiga und IBM. *

CYBERTRONIC
HANDELS GMBH i.G.
AMIGA
HARDWARE SOFTWARE PUBLIC DOMAIN
Beratung Verkauf Service Versand
autorisierter COMMODORE Systemhändler
Ladengeschäft und Versandadresse
1000 Berlin 41 Schützenstraße 1
☎ 030/793 45 33 FAX: 030/793 45 37
BTX * 200 297 9345 #

FAST GESCHENKT

AMIGA SOFTWARE



Code X

Das Programmierpaket! Assembler, Linker, Debugger - und dazu ein großer 180seitiger Programmier-Workshop.

DM 19,– öS 150,–



Digi Paint III

Großer Workshop: Beschreibung und Tips zu sämtlichen Werkzeugen, den 11 verschiedenen Malarten und allen Programmfunktionen. Dazu ausführliche Anleitungen zum Erzeugen von Effekten und viele digitalisierte und aufwendig bearbeitete Pinsel.

DM 19,– öS 150,–



Picasso

Das Malprogramm für jeden Amiga, alle wichtigen Funktionen wie Lupe, Ausfüllen, Pinsel, Spraydose, Kreis, Text (mit beliebigem Font), Lupe usw. sind natürlich integriert. Sämtliche IFF-Grafiken können in Picasso übernommen und nachbearbeitet werden. Umfangreiches deutsches Handbuch.

DM 19,– öS 150,–



A-Tools plus

Die wichtigste Sammlung für jeden Amiga-Anwender: mit A-Tools plus kopieren und formatieren Sie unkompliziert per Mausklick - zusätzlich viele weitere Funktionen.

DM 19,– öS 150,–



Movie Maker prof.

Endlich ein Spriteanimator, der durch einfache Bedienung und Handhabung überzeugen kann. Sie können die Sprites pixelweise editieren, drehen, spiegeln oder um einen bestimmten Winkel drehen. Die Grafikdaten können in fast jedes beliebige Programm zur Weiterbearbeitung importiert werden.

DM 19,– öS 150,–



Spiele Sammlung

Die Spiele-Sammlung für die ganze Familie! Hier findet jeder etwas: Geschicklichkeitsgame oder Denkspiel, Action oder Adventure. Insgesamt zehn abwechslungsreiche Spiele - da ist für jeden etwas dabei!

DM 19,– öS 150,–



Grand Overt

"Das" Skat-Spiel für den Amiga. Wenn Ihnen mal wieder der 2. und 3. Partner fehlt - hier ist er! Der Amiga zeigt sich spielstark und gekonnt beim "Reizen"...

DM 19,– öS 150,–

17+4 & Poker Star

Das ultimative Spielepaket für den Amiga! Spielautomat und Kartenspiel - zwei Klassiker sind hervorragend auf den Amiga umgesetzt.

DM 19,– öS 150,–



Profi Tools

Mit diesem Utility-Paket beherrschen Sie Ihren Amiga problemlos. Verlorene Files können gerettet, wichtige Disk-Optionen bequem gesteuert werden.

DM 29,– öS 220,–



Mathador

Für alle Mathematik-Genies - und die, die es werden wollen. Komplette Kurvendiskussion mit Ableitungen enthalten. Bis zu zehn Funktionen in einem Schaubild. Ausgabe auf Bildschirm und Drucker möglich. Empfohlen für den Mathematikunterricht der 11. bis 13.Klasse.

DM 29,– öS 220,–



Aktienverwaltung

Behalten Sie den Überblick über Ihr Aktien-Depot - oder führen Sie Ihr fiktives Depot. Es eignet sich hervorragend zur Depotverwaltung und Analyse. Berechnung von Höchst-, Niedrigst- und Durchschnittskursen.

DM 19,– öS 150,–



Literaturverwaltung

Mit dieser komplexen Verwaltung haben Sie Ihre Buch-Sammlung genauso im Griff wie Zeitschriften-Artikel.

DM 19,– öS 150,–



Anti Chaos

Sie lesen das Diskettenverzeichnis ein und das Programm sorgt für den notwendigen Überblick - die ultimative Diskettenverwaltung!

DM 19,– öS 150,–



Deluxe Video III

Der Workshop für alle, die mehr aus Ihrem Amiga im Video-Bereich herausholen wollen.

DM 19,– öS 150,–



Software Praxis

Top-Informationen, leicht verständlich präsentiert: in diesem Werk finden Sie Workshops zu praktisch allen gängigen Anwender-Programmen.

DM 19,– öS 150,–

Bestellungen an

INTERCOMP
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2

Österreich:
INTERCOMP
A. Mayer GesmbH
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz

Absender:

Name: ____________________

Straße: ____________________

Wohnort: ____________________

Anzahl	Artikel	Preis

AMIGA

SPIELEN MACHT SPASS

HIT

INDUSTRIE

Industrie gibt Ihnen die Chance, einen heruntergewirtschafteten Betrieb zum Erfolg zu führen. Allerdings ist eine Menge unternehmerisches Denken, Kaltschnäuzigkeit und Verhandlungsgeschick notwendig. Fünf Mitbewerber gehen mit Ihnen ins Rennen, um eine "abgetakelte Klitsche" mit einer einzigen Maschine in einer alten Scheune in eine gut funktionierende Fabrik umzuwandeln. Gelingt dies, so lockt ein gut dotierter Sitz im Direktorium eines großen Konzerns. Industrie bringt eine Menge Spielspaß, super Grafiken und eine tolle Atmosphäre.

- **Super Simulation**
- **viele Grafiken - Komfortable Maussteuerung**
- **ausgezeichnete Motivation**
- **komplett in deutsch**

DM 49,- SFr 49,— ÖS 399,-





CA$H

Wer macht aus fünf Millionen Startkapital 200 Millionen? - Die Aufgabe, der sich bis zu drei Spieler stellen können, klingt nahezu unlösbar. Im Mittelpunkt dieser Handelssimulation steht das Büro, von dem aus weltweite Handelsgeschäfte getätigt werden.

- **Grafikorientierte Handelssimulation**
- **komplett in deutsch**

DM 49,90 SFr 49,90 ÖS 399,—





LABYRINTH

Ein echter Hit für Freunde intelligenter Denkspiele! Ein direkter Weg von hier nach dort - mehr ist wirklich nicht herzustellen. Doch jeder Zug hat seine Wirkungen - und schon beginnt die Sucht...

DM 29,90 SFr 29,90 ÖS 319,-



X-PLOIT

Ein Spiel für Joystick-Fans! Bei X-Ploit warten unzählige Gegner, die in diesem Geschicklichkeitsspiel der Extra-Klasse vernichtet oder ausgetrickst werden müssen. Zwischen-Spiele steigern den Spielspaß und verlängern die "Schonfrist", bis beim großen Finale der Endgegner auftritt.

- **Super-Sound - tolle Grafik**
- **Joystick-Steuerung**
- **Viele Levels**
- **Zwischenspiele**

DM 29,90 SFr 29,90 ÖS 245,—



***media* GmbH**
Waldweg 5
8999 Scheidegg 2
08387/8052
In Österreich:
INTERCOMP
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
05574/47344

EINKAUFSFÜHRER

1000 Berlin



3000 Hannover



AMIGA - Service - Center

AMIGA und was dazu gehört

Schierholzstr. 33 • 3000 Hannover 51
Tel.: 0511 / 57 23 58 + 57 50 87
Fax: 57 23 73 • BTX *22 44 66 44#

4500 Osnabrück



AMIGA - Service - Center

AMIGA und was dazu gehört

Goethering 3 • 4500 Osnabrück 1
Tel.: 0541 / 28 123 + 26 570
Fax: 24 492 • BTX *22 44 66 44#

4650 Gelsenkirchen

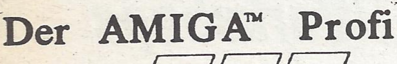


AMIGA - Service Center

AMIGA und was dazu gehört

Pothmannstr. 14 • 4650 Gelsenkirchen
Tel.: 0209 / 49 58 11
Fax: 49 58 41 • BTX *22 44 66 44#

4790 Paderborn





Paderborn, Neuhäuser Str. 17
Tel. 05251/24631 Fax 05251/26563

4830 Gütersloh

Ihre AMIGA Spezi's
Video - Grafik - Animation -
Soft u. Hardware

CVS Fischer	TGV Haupt
Düppelstr. 26	Dalkestr. 10
Tel. 05241/28015	Tel. 05241/531133

6000 Frankfurt



Ladenlokal & Versand
Assenheimer Straße 17
6000 Frankfurt / Main 90
telefon 069-789 68 91
fax 069-789 68 78
mailbox 069-789 17 21

Anzeigen in dieser Ausgabe

6000 Gravenbruch bei Frankfurt



6457 Maintal



6457 Maintal, Robert-Bosch-Str. 14
Tel: 06181-45293 Fax: 431043

7240 Horb

AMIGA Hardware & Software

Komplett Systeme & Zubehör
Public Domain Center

KDH Datentechnik
7240 Horb - Südring 65
Tel: 07451 60193 - Fax: 07451 60127

5060 Bergisch-Gladbach



- Public-Domain-Service (alle gängigen Serien vorrätig)
- Hard- & Software (Amiga und MS-Dos)
- Zubehör (über 2000 Artikel lieferbar)

telefonische Bestellannahme bis 24 Uhr
H&P Computer, Paul d. Janscheidt
Gieselbertstr. 9, 5060 Bergisch Gladbach 1
Tel./Fax: 02204 - 56586

Bei Fragen zum Einkaufsführer Frank Neumann 08387/8250

ÖSTERREICH

1180 Wien 80

Ihr kompetenter Amiga Händler in Wien

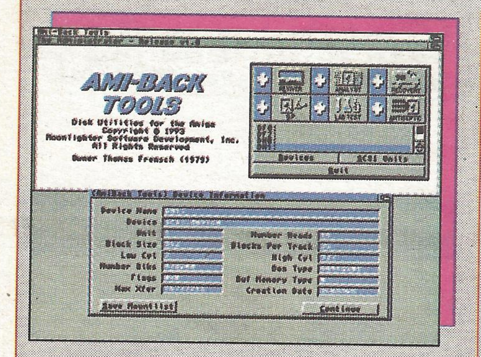


A-1080 Wien,
Lange Gasse 3
Tel.: 0043/1/402 8891-11
Fax: 0043/1/402 8891-15

AMIGA SPECIAL

Die nächste Ausgabe erscheint am 24.05.1993

VORSCHAU



AMI-BACK TOOLS

Ami-BackTools ist eine Sammlung aus sechs Utilities rund um die Festplatte. Mit dem Programm soll es nun möglich sein, gelöschte Daten wieder herzustellen, Festplatten nach bösen Systemabstürzen wiederzubeleben, Datenträger aller Art zu optimieren, zu analysieren oder vollständig zu löschen.

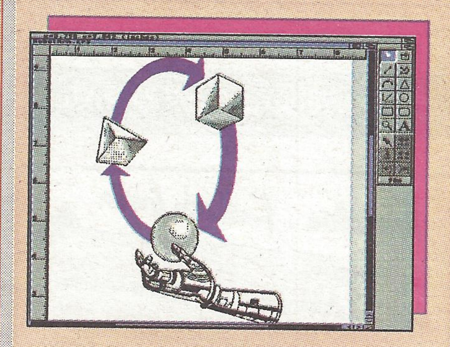
Professional Page 4.0

Eine neue Version des bekannten DTP-Programmes, das die neuen Grafik-Chips der A 4000 und A1200 unterstützt, ist jetzt erhältlich. ProPage ist in der Lage, in allen Bildschirmauflösungen zu starten. Ein Layout mit 265 Farben ist machbar. Neu hinzugekommen zum Gesamtpaket sind ein Druckerspooler und ein Grafikeditor.

HANDYSCANNER IM TEST



Der zunehmende Preisverfall führt dazu, daß sich Scanner für den Amiga immer größerer Beliebtheit erfreuen. Die verbesserte Qualität der Hardware und eine ausgereifte Software sorgen für die große Verbreitung. Wir haben für Sie aktuelle Geräte getestet. Auch das Stichwort Schrifterkennung (OCR) wird eine Rolle spielen.



ART EXPRESSION

Das vektororientierte Zeichenprogramm Art Expression will Professional Draw vom Thron stürzen. Die hohe Geschwindigkeit und die schnelle Bildschirmausgabe sollen es zu einem echten Spitzenprogramm auf diesem Gebiet machen. Für Besitzer eines AA-Amigas ist es die einzige Wahl, da es die neuen Grafikfähigkeiten unterstützt.

Was macht CDTV ?

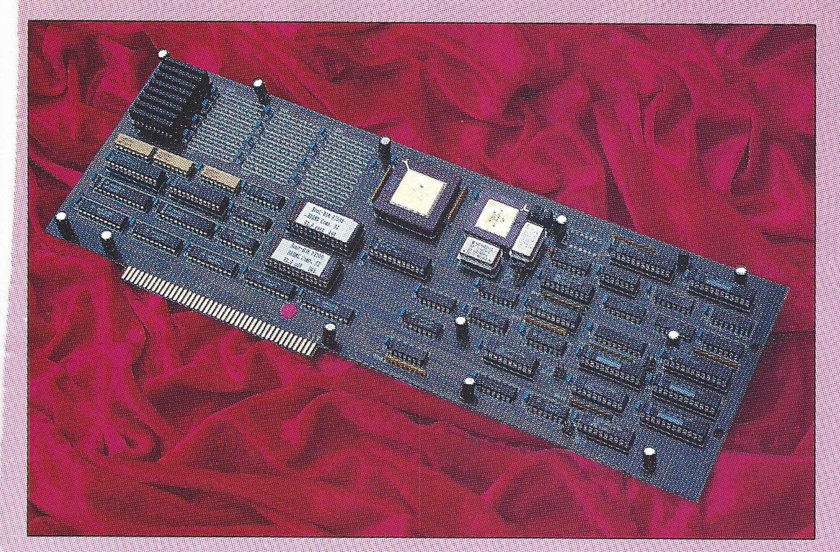
Das Lieblingskind von Commodore hat keinen allzu guten Ruf. Sicherlich hat dazu der Mangel an Software beigetragen, die die Fähigkeiten des CDTV voll ausnutzt. Den aktuellen Stand der Technik können Sie im nächsten Heft nachlesen.

und natürlich

...Games
...Workshops
...Kurse
...News

Die nächste Ausgabe AMIGA SPECIAL erscheint am 24. Mai 1993

Mit TURBO lebt es sich leichter



Professional-3500

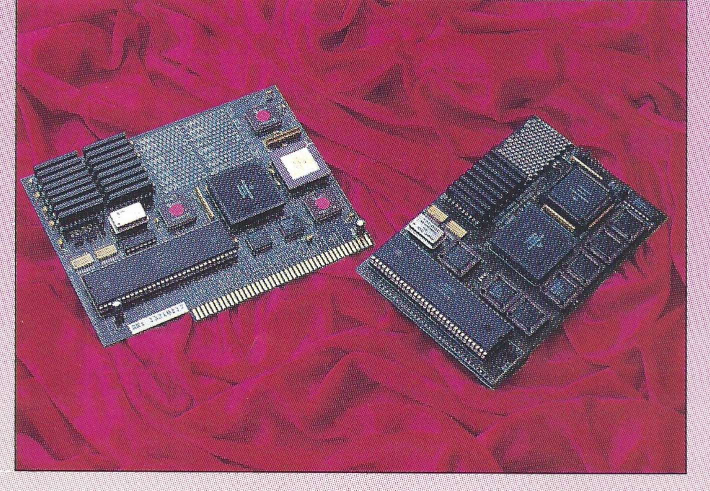
Turbosystem für den Amiga 2000
CPU-Typ MC68030 mit MMU,
FPU-Typ MC68881/2 PGA OPTIONAL
4, 8, 12, 16 MB 32 Bit RAM On-Board
im AutoConfigMode voll 24 Bit DMA fähig
CPU Taktfrequenz standardmäßig 28,5 MHz,
FPU Taktfrequenz bis 60 MHz,
Instruktion & Daten Cache voll nutzbar,
ROM-Translation möglich (32Bit Kickstart)
virtuelle Speicherverwaltung auf HD möglich,
Kickstart 2.x und UNIX kompatibel,
Spezielles Bootmenü für Wahl der Betriebsmodies
umschaltbar in den 68000 Modus.

incl. 4MB 1390,–

Professional-030 + für A2000

Internes Turbosystem für A2000
CPU- Typ MC68030 mit MMU,
FPU-Typ MC68881/2 PGA OPTIONAL
1, 2, 4, 8 MB 32 Bit RAM On-Board
AutoConfig oder SoftConfig
MC68882 bis 50 MHZ einsetzbar,
Instruktion & Daten Cache nutzbar,
Kickstart 2.x kompatibel,
Kickstart von HD ladbar,
umschaltbar in den 68000 Modus,
CoProzessor autodetect,
virtuelle Speicherverwaltung
auf HD möglich.

incl. 2 MB 890,–

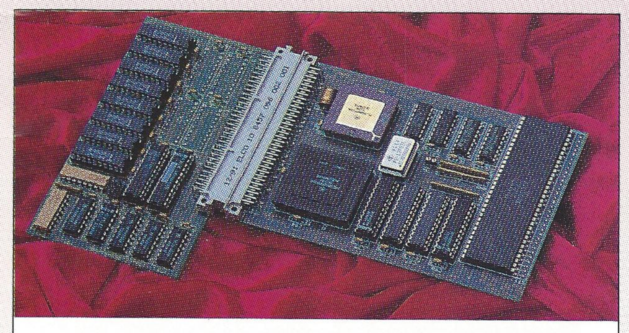


Professional- 030+ für Amiga 500/+

Internes Turbosystem für A500 CPU-Typ MC68030 mit MMU, FPU-Typ MC68881/2 PLCC OPTIONAL
1, 2, 4, 8 MB 32 Bit RAM On-Board
Speicher im SoftConfigModus
MC68882 bis 50 MHz einsetzbar,
Instruktion & Daten Cache nutzbar,
Kickstart 2.x kompatibel,
Kickstart von HD ladbar,
umschaltbar in den 68000 Modus,
CoProzessor autodetect,
virtuelle Speicherverwaltung
auf HD möglich.

incl. 2 MB 890,–

Professional-020/030



MC68020/030 Turbosysteme für A2000/500

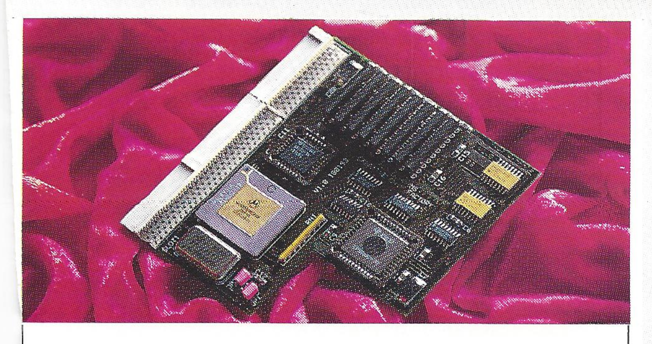
Fordern Sie kostenloses Infomaterial an!

Ausland:
ABSALON DATA:
Vangedevej 216A
DK-2860 Soborg
Tel.-0316-71193

Ausland:
Intercomp Österreich
Heldendankstraße 24
A-6900 Bregenz
Tel.-05574-47344/45

Ausland:
EUREKA Computers:
Kappittelaan 124
NL-6229 VR, Maastricht
Tel.-043-613742

RAM Jet 1200



Speichererweiterungen für AMIGA 1200 mit Coprozessoroption

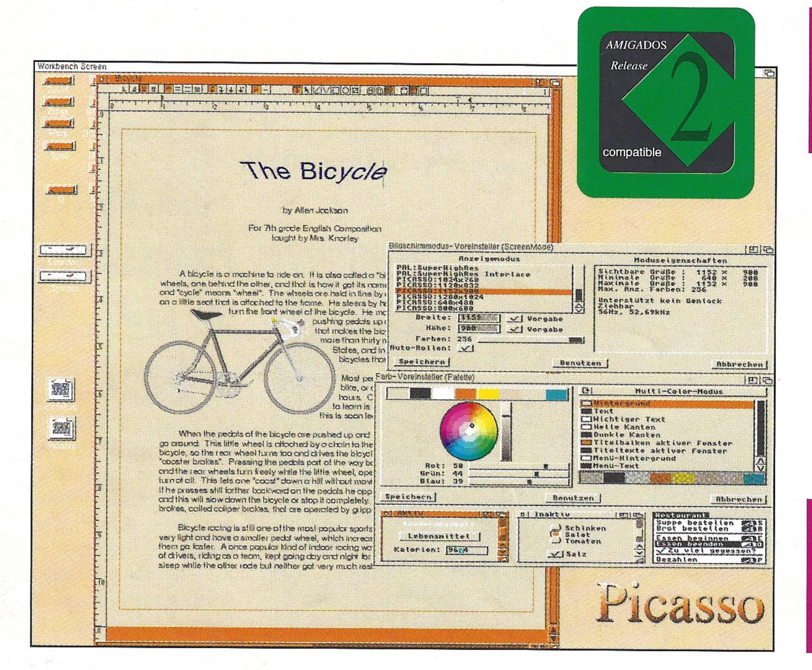
Creative-Chip-Factory

Chip-Design LCA-Design PLD-Design

HARMS Computertechnik
Anna-Seghers-Str. 99
D-2800 Bremen 61
Tel. 0421-833864 * Fax. 0421-832116

PICASSO II

Die PICASSO-II-Grafikkarte eröffnet Ihnen eine neue Grafikdimension. Nach dem Einbau können Sie die Karte benutzen, als gehörte sie schon immer zum Rechner. Neue Auflösungen wählen Sie im ScreenMode-Requester und bald werden Sie vergessen, daß Sie überhaupt eine Grafikkarte eingebaut haben.



GRÖSSER

Hätten Sie gern eine 4fach größere Workbench, eine so große Auflösung wie bei einer Workstation? Die PICASSO-II-Grafikkarte macht Ihren Amiga zu einer echten Workstation:
Auflösungen bis 1280 mal 1024 Punkte, hohe Bildwiederholraten (Beispiel 1024 mal 768 Punkte in 76 Hertz), 1MByte Video-Speicher und das alles nutzbar von der Workbench.

SCHNELLER

Die Karte besitzt einen 32-Bit-Blitter, der selbst auf einem einfachen 68000-System die Grafikaktionen deutlich beschleunigt. Einen weiteren Gewinn erhalten Sie, wenn Sie schon Nutzer der Workbench 3.0 sind. Selbst bei 256 Farben auf der Workbench ist die PICASSO II schneller als die schon flotte, eingebaute Amiga-Grafik – selbst auf einem A400.

BUNTER

Wer mehr Farben braucht, kann die HiColor- und TrueColor-Fähigkeiten nutzen. Neben einer TrueColor-Oberfläche erhalten Sie außerdem Treiber für diverse Grafikprogramme. Weiter legen wir eine funktionsfähige Demoversion des TrueColor-DTP-Programms »Repro Studio Universal« bei. Das alles auf einem Monitor, denn dank unseres automatischen Umschalters müssen Sie sich nicht zwei teure Bildschirme hinstellen.

ab 598,– DM



Interessiert? Rufen Sie uns an,wenn Sie weitere Informationen wünschen oder die PICASSO II bestellen möchten:

VillageTronic Marketing GmbH
Braunstraße 14
3000 Hannover 1
Telefon 05 11/1 38 41
05 11/1 61 29 03
Telefax 05 11/1 61 26 06